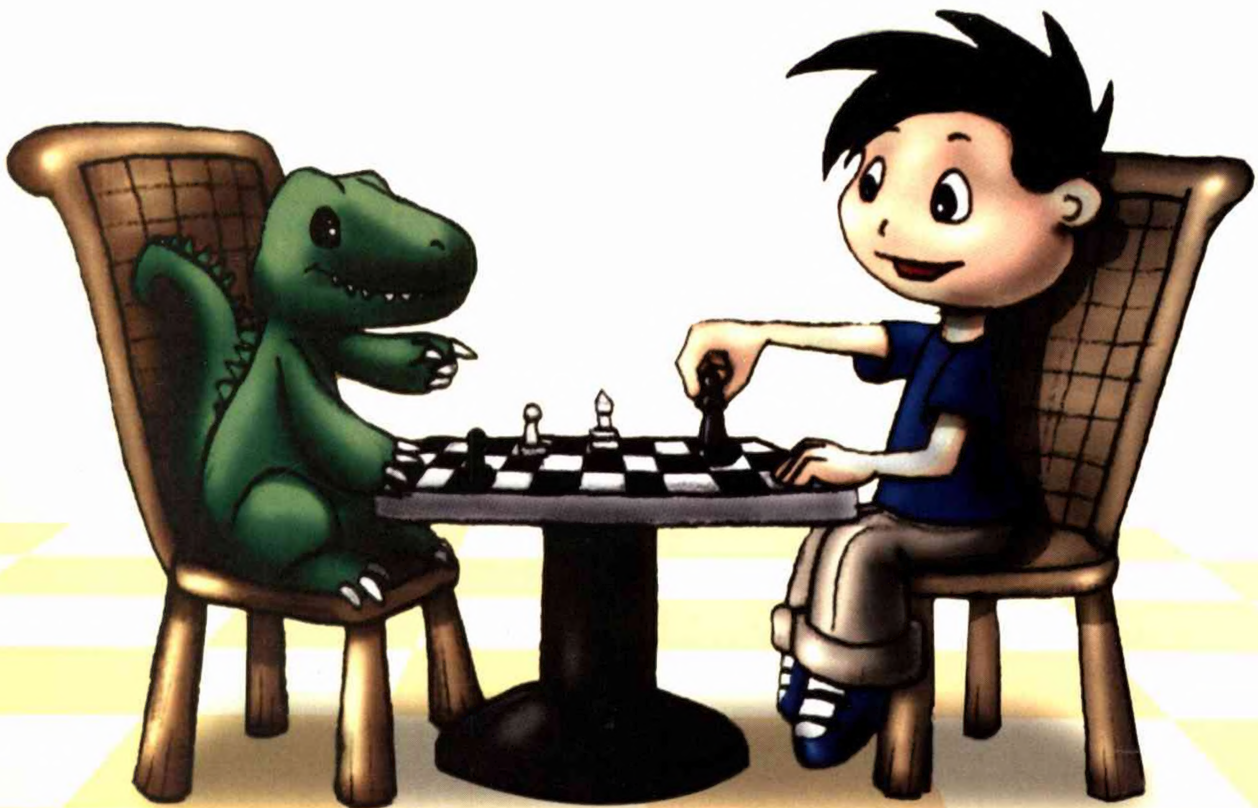
شطرنج برای کودکان

چگونه به فرزند خود شطرنج بیاموزیم

افزایش هوش و تفکر خلاق کودکان



مورای چندلر

هلن میلیگان

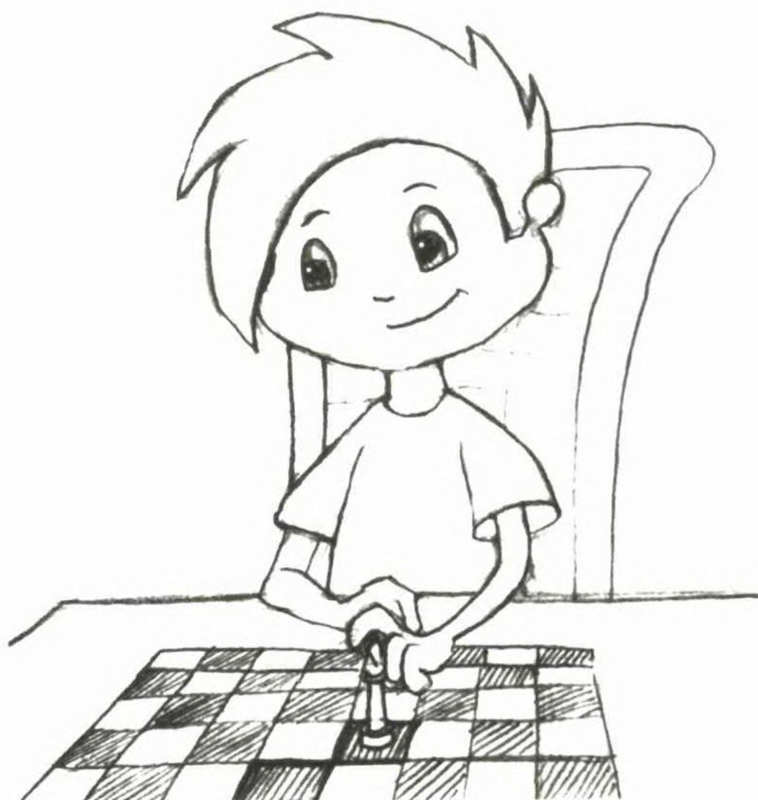
برگردان : خشایار بهاری

شطرنج برای کودکان

چگونه به فرزند خود شطرنج بیاموزیم

موری چندلر
هلن میلیگان

برگردان : خشایار بهاری
ویراستار : هادی کریمی





انتشارات شباهنگ

■ **سرشناسه:** چندلر، مورای، ۱۹۶۰ - م. Chandler, Murray
■ **عنوان و نام پدیدآورنده:** شطرنج برای کودکان: چگونه به فرزند خود شطرنج بیاموزیم / مورای چندلر، هلن میلیگان؛ برگردان خشایار بهاری. ■ **مشخصات نشر:** تهران ، شباهنگ، ۱۳۹۰.
■ **مشخصات ظاهری** : ۱۱۲ ص. : مصور، جدول، نمودار
ISBN 978- 600 - 130 - 039 - 4
■ **وضعیت فهرست‌نویسی:** فیپا
■ **یادداشت** : عنوان اصلی: Chess For Children ■ **موضوع** : شطرنج -- ادبیات نوجوانان
■ **موضوع** : شطرنج -- راهنمای آموزشی ■ **شناسه افزوده** : میلیگان، هلن
■ **شناسه افزوده** : Milligan, Helen ■ **شناسه افزوده** : بهاری، خشایار، ۱۳۴۰ - ، مترجم
■ **شناسه افزوده** : هادی کریمی، ویراستار ■ **رده‌بندی کنگره:** ۱۳۹۰ ۶ ش ۹ ج / GV ۱۴۴۶
■ **رده‌بندی دیویی** : ۷۹۴/۱۲ [ج] ■ **شماره کتابشناسی ملی:** ۲۶۱۲۲۰۹



انتشارات شباهنگ

شطرنج برای کودکان ، **چگونه به فرزند خود شطرنج بیاموزیم** | **مورای چندلر، هلن میلیگان**
| برگردان **خشایار بهاری** | ویراستار **هادی کریمی** | حروف‌نگاری **مینا قربانی**
| صفحه‌آرایی **شهرام فرجی** | لیتوگرافی **زیتون** | چاپ و صحافی **جمالی** | چاپ دوم **۱۳۹۲** |
شمارگان **۲۰۰۰ نسخه** | شابک **۴ - ۰۳۹ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸**

فروشگاه انقلاب خیابان انقلاب، پلاک ۱۱۹۲ تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸
فروشگاه فروردین خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۱۶ تلفن ۶۶۴۱۳۱۷۵
دفتر مرکزی و مرکز پخش خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۴۹، تلفن ۶ - ۶۶۹۶۴۲۳۵ فاکس ۶۶۴۶۰۳۶۵

فهرست

سرآغاز

شـــطرنج مهیج‌ترین و جالب‌ترین بازی اســـتراتژیک است که تاکنون ابداع شـــده و طی هزاران سال ذهن‌های پرشـــور را در سراسر جهان شـــیفته‌ی خود کرده است. پیروزی در این بازی تنها به مهارت بستگی دارد، نه به شانس. شما و حریف‌تان، هر یک با ۱۶ مُهره، بازی را در یک صفحه‌ی ۶۴ خانه‌ای آغاز می‌کنید. آنچه پس از آن روی دهد تنها به خود شما بستگی دارد که باید از نیروهای خود برای از میدان به‌در کردن حریف استفاده کنید. هدف شما کیش و مات کردن شاه حریف است.

ممکن اســـت شـــما نقشـــه‌ی گرفتن تعدادی از مهره‌های حریف را در سر داشـــته باشید، اما حریف هوشـــمند، می‌تواند مانع اجرای طرح شـــما گردد و همزمان طرح خود را اجرا کند! پس برای پیروزی در شطرنج، به تمام نیرو و تمرکز ذهنی خود نیاز دارید.

آموختن شطرنج به گونه‌ی عجیبی آسان است. این کتاب چگونگی حرکت مهره‌ها، ثبت حرکت‌ها و کمی هم مقدمات استراتژی را می‌آموزد. خیلی زود از بازی با دوستان خود لذت خواهید برد.

بخش یک

★ صفحه‌ی شطرنج و مُهره‌ها ★ وضعیت آغازین ★ چگونگی حرکت مهره‌ها ★



در یک روز بارانی که در خانه نشسته‌اید، یک دست بازی شطرنج خیلی می‌چسبد.

همه چیز آسان به‌نظر می‌رسد: از روی اصول شطرنج را بیاموزید و بیراهه نروید.

به‌راستی دیگران چگونه استاد بزرگ شده‌اند؟ خوب، هر کاری راهی دارد!

نام مهره‌های شطرنج

هر بازیکن، سفید یا سیاه، بازی را با ۱۶ مهره آغاز می‌کند. هر طرف ۸ پیاده، ۲ رخ، ۲ اسب، ۲ فیل، ۱ شاه و ۱ وزیر دارد. نماد مهره‌ها چنین است:

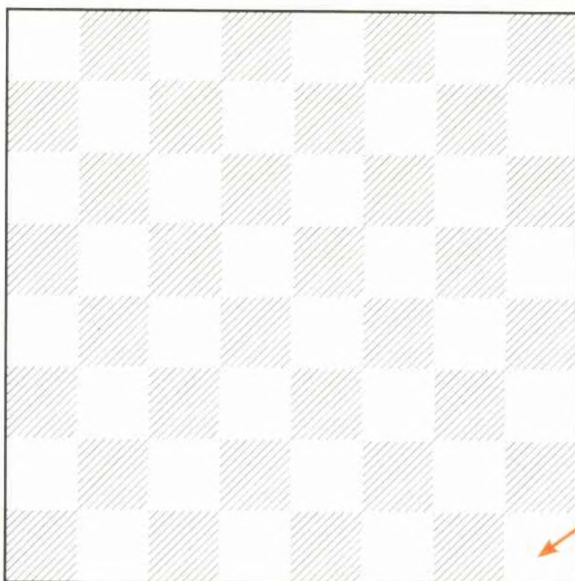
پیاده سفید	♙	پیاده سیاه	♟
اسب سفید	♘	اسب سیاه	♞
فیل سفید	♗	فیل سیاه	♝
رخ سفید	♖	رخ سیاه	♜
وزیر سفید	♕	وزیر سیاه	♛
شاه سفید	♔	شاه سیاه	♚

هر مهره، به شکل خاصی حرکت می‌کند و مهره‌های حریف را می‌گیرد. در ادامه به توانِ هر یک از مهره‌ها خواهیم پرداخت.

صفحه‌ی شطرنج

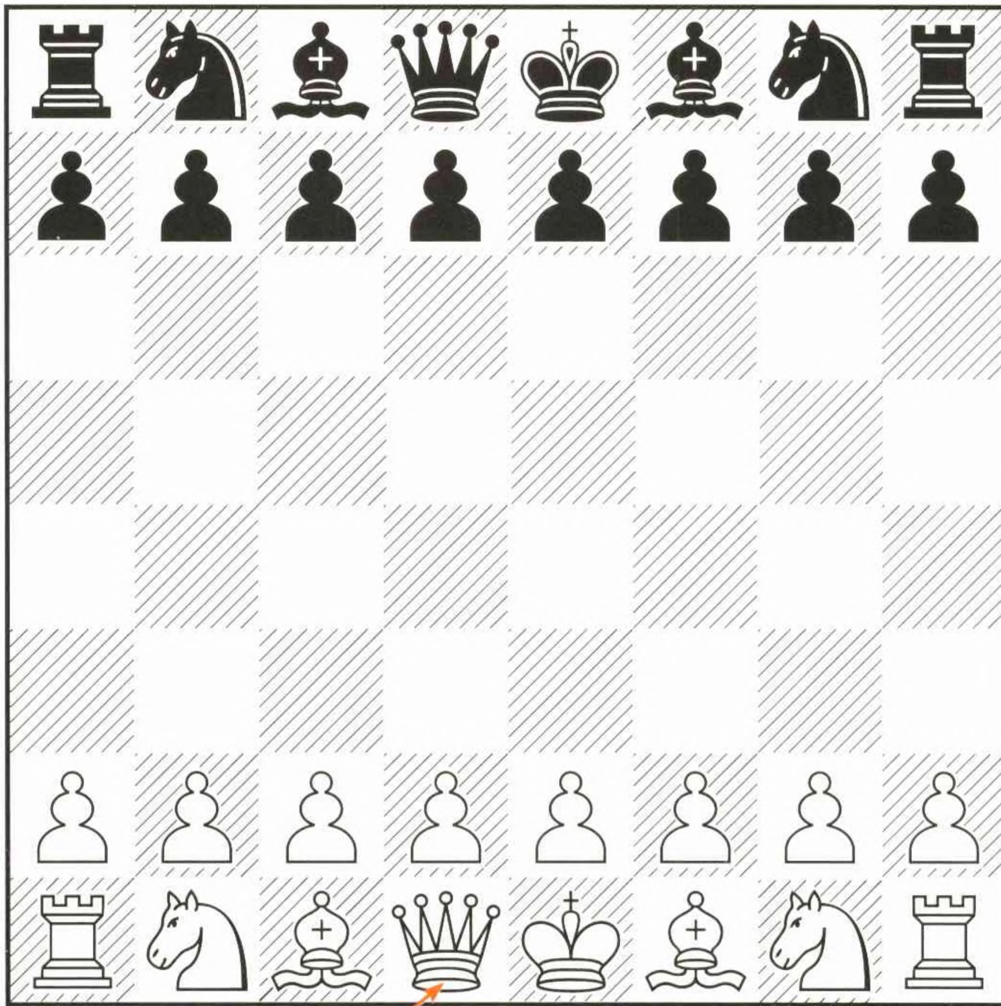
صفحه‌ی شطرنج ۸ × ۸ است. صفحه را هنگام بازی به‌گونه‌ای قرار دهید که خانه‌ی سمت راست جلویِ شما، سفید باشد.

این قانون «**سفید سمت راست**» را خوب به‌خاطر بسپارید، شاید بعضی تاریخ‌دانان بزرگ شطرنج بتوانند دلیل آن را شرح دهند، اما شما فعلاً در پی یافتن علت آن نباشید.



وضعیت آغازین

سیاه



سفید

وزیر همواره در خانه‌ی همرنگ خود می‌نشیند. این به شما کمک می‌کند که نحوه‌ی جای‌گیری صحیح شاه و وزیر را به خاطر بسپارید.

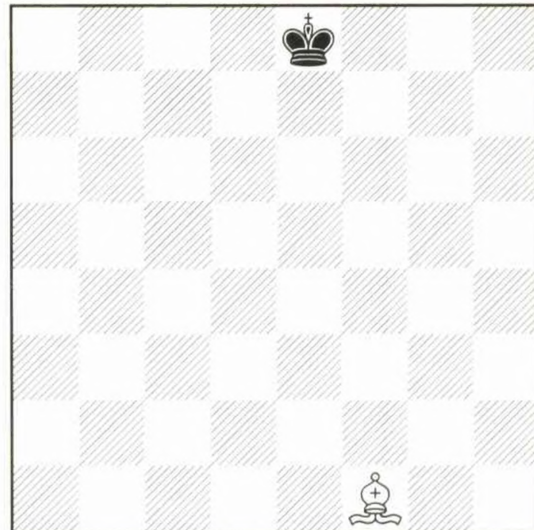
وضعیت مهره‌ها در آغاز بازی چنین است: مهره‌های سفید در یک‌سو، و مهره‌های سیاه در سوی دیگر صفحه قرار دارند.

هر بازیکن، در نوبت حرکت خود، یک مهره را حرکت می‌دهد. سفید همواره نخستین حرکت را انجام می‌دهد و سیاه به او پاسخ می‌دهد.

کسی پیروز می‌شود که شاه حریف را به دام اندازد. وقتی شاه مورد حمله قرار گرفته و راهی برای فرار نداشته باشد، کیش و مات می‌شود!

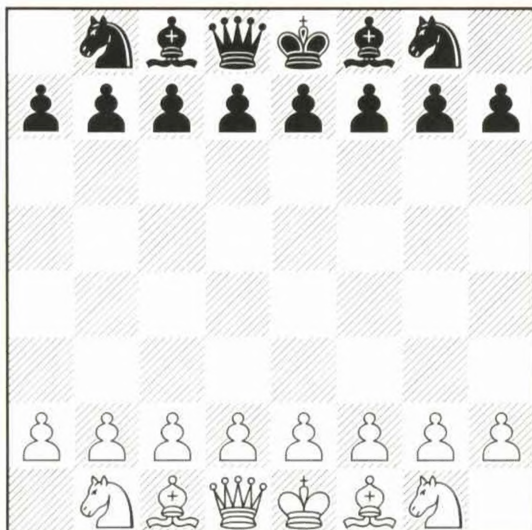
آزمون یک

این آزمون‌ها توانِ شما را در نامیدن مهره‌ها و چیدن آن‌ها می‌سنجند. پاسخ خود را یادداشت کنید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۰۸)



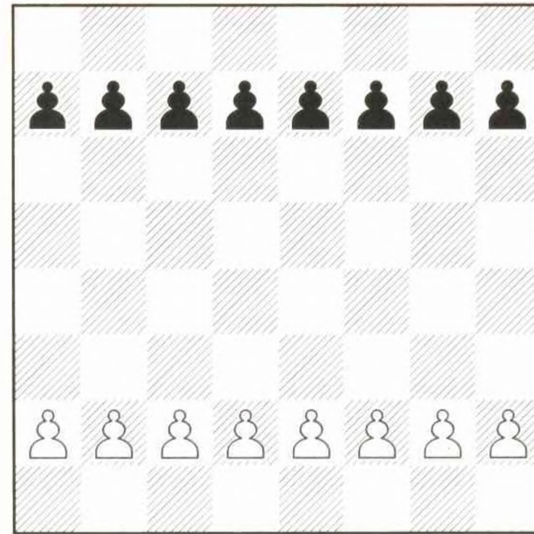
۱. سوارهای دو طرف را نام ببرید.

در این صفحه‌ی شطرنج یک مهره‌ی سفید و یک مهره‌ی سیاه می‌بینید. آیا می‌توانید نام آنها را بگویید؟



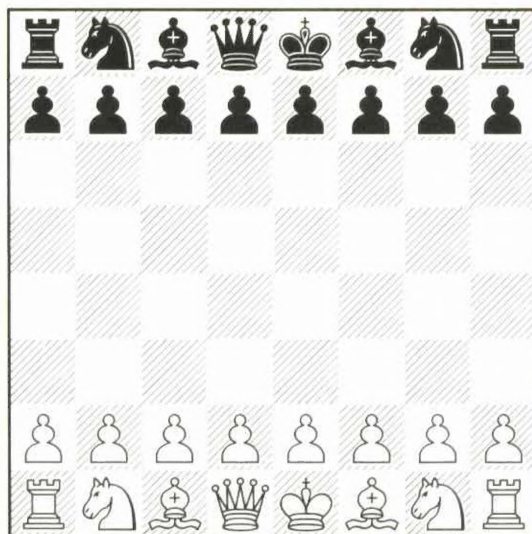
۲. جای چه مهره‌هایی در صفحه خالی است؟

بازیکنان آماده‌ی آغاز بازی هستند، اما چهار مهره در جای خود قرار ندارند. آیا می‌توانید بگویید کدام مهره‌ها در صفحه نیستند؟



۳. پیاده‌ها را بشمارید.

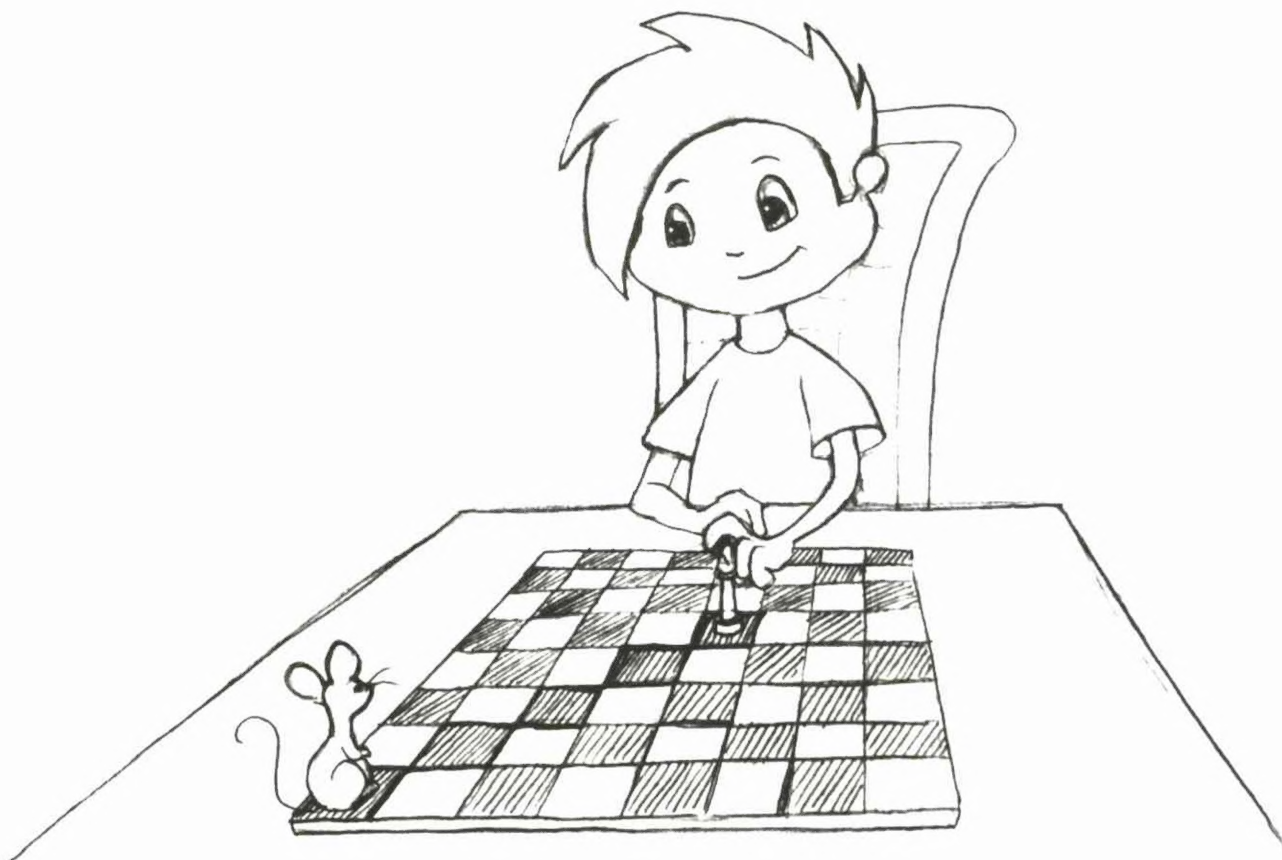
پیاده‌ها همگی در خانه‌های آغازین قرار دارند. تعداد آن‌ها در آغاز بازی چندتاست؟



۴. اسب‌ها را بشمارید.

در آغاز بازی، چند اسب روی صفحه هست؟

فیل‌ها و رُخ‌ها چگونه حرکت می‌کنند



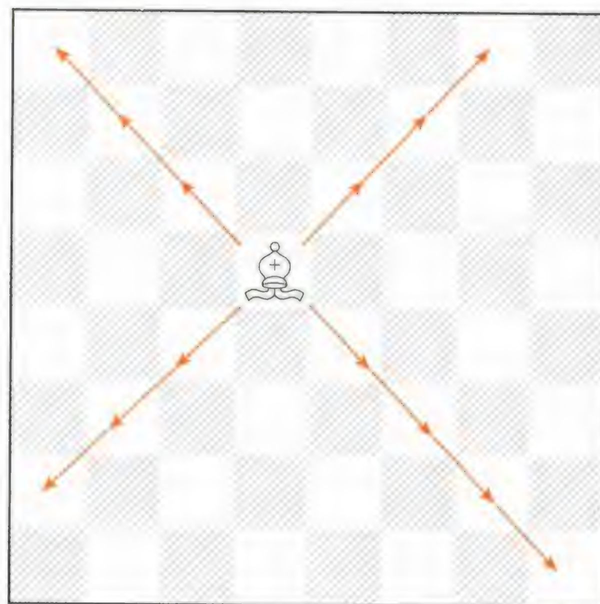
فیل‌ها تنها در امتداد قطرها حرکت می‌کنند.

فیل همواره در خانه‌های یک‌رنگ جابه‌جا می‌شود.



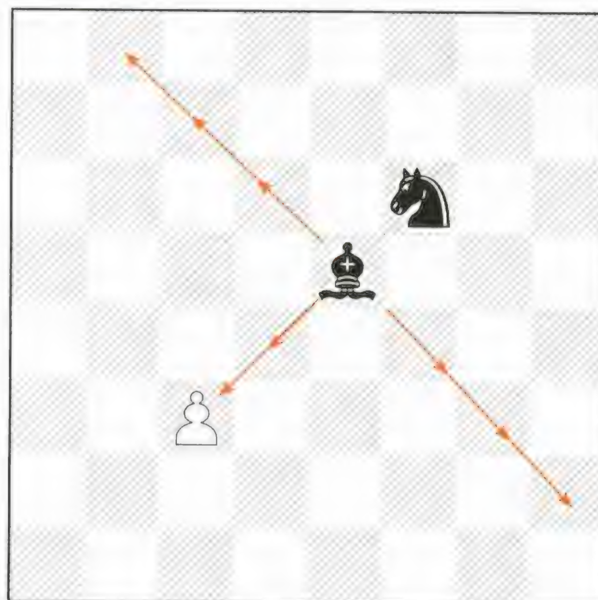
فیل چگونه حرکت می‌کند ♗ ♝

فیل به‌صورت قطری و فقط در خط راست حرکت می‌کند و می‌تواند به هر تعداد خانه که در مسیرش قرار داشته باشد، حتی تا گوشه‌ی صفحه برود. جلو و عقب برای فیل تفاوتی ندارد، فقط حرکت باید روی قطر باشد.



این فیل سفید می‌تواند به هر یک از خانه‌های نشان داده شده حرکت کند.

فیل نمی‌تواند از روی مهره‌ها بپرد. مسیر حرکت فیل باید از مهره‌های خودی یا حریف خالی باشد. اما اگر یکی از مهره‌های حریف در مسیر حرکت فیل باشد، می‌توانید آن مهره را بگیرید، آن را از صفحه خارج کنید و فیل خود را در جای آن بنشانید.



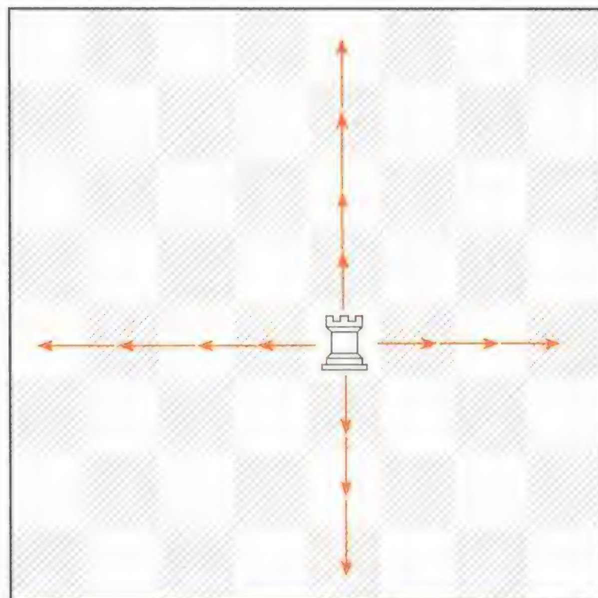
در اینجا فیل سیاه فقط می‌تواند به خانه‌هایی حرکت کند که با پیکان نشان داده شده است.

فیل نمی‌تواند از روی مهره‌ها بپرد. می‌بینید که اسب سیاه، راه فیل خودی را بسته است.

اما فیل می‌تواند پیاده‌ی سفید را بگیرد.

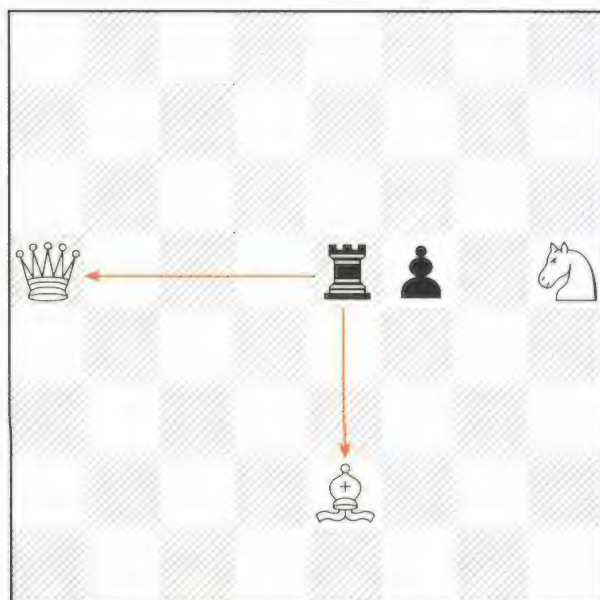
رخ چگونه حرکت می‌کند ♖ ♜

هر بازیکن دو رخ دارد. نام دیگر آن قلعه اســت، تنها به خاطر این که شــبیه بُرج قلعه است. اما شطرنج‌بازان آن را رُخ می‌نامند. رخ فقط در امتداد خطوط مســتقیم عمودی یا افقی روی صفحه حرکت می‌کند؛ به عقب یا به جلو (در امتداد ستون‌ها)، به راست یا به چپ (در امتداد عرض‌ها).



رخ ســفید می‌تواند به هر یک از خانه‌های نشــان داده شده حرکت کند.

رخ همان‌گونــه که حرکت می‌کند، مهره را نیز می‌گیرد. رخ نمی‌تواند از روی سوارهای دیگر بپرد.

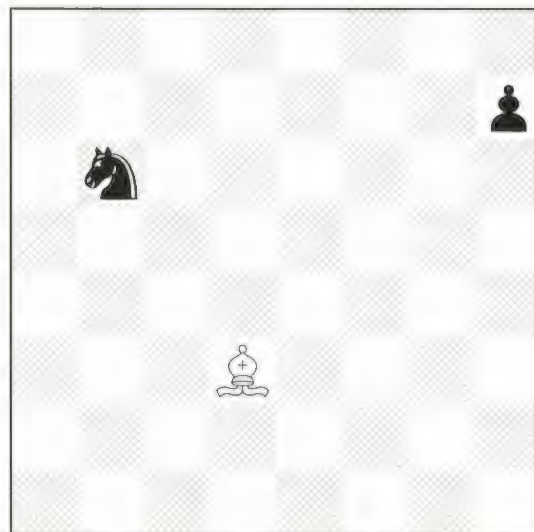


رخ سیاه می‌تواند هر یک از دو سوار نشان داده شده‌ی سفید را بگیرد: فیل یا وزیر.

اما رخ سیاه نمی‌تواند اسب سفید را بگیرد، چون پیاده‌ی خودی سر راه آن قرار دارد.

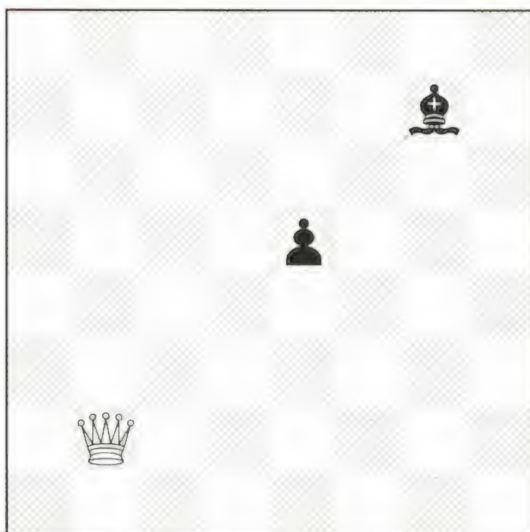
آزمون دو

فیل‌ها و رخ‌ها می‌توانند طول و عرض صفحه را طی کنند. خوب فکر کنید و پاسخ خود را یادداشت کنید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه حل در صفحه ۱۰۸)



۱. حرکت سفید

فیل سفید می‌تواند یک مهره‌ی سیاه را بگیرد؛ پیاده سیاه، یا اسب سیاه؟



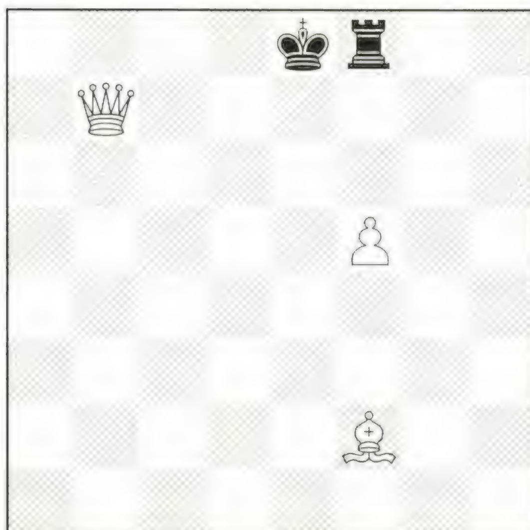
۲. حرکت سیاه

آیا فیل سیاه می‌تواند وزیر سفید را بگیرد؟



۳. حرکت سفید

رخ سفید همزمان به چند مهره‌ی سیاه حمله کرده است؟

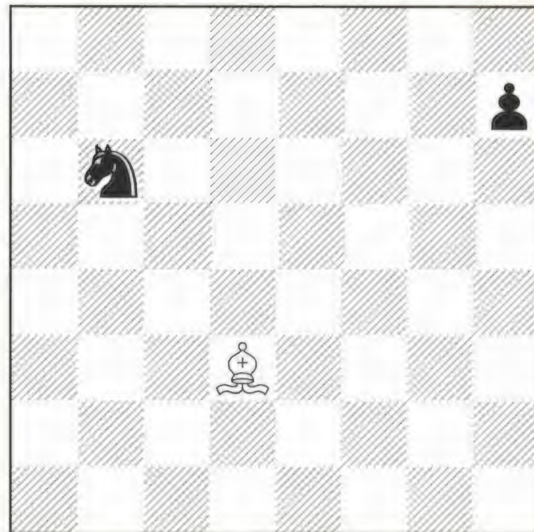


۴. حرکت سیاه

رخ سیاه تنها می‌تواند یک مهره‌ی سفید را بگیرد. کدام‌یک را؟

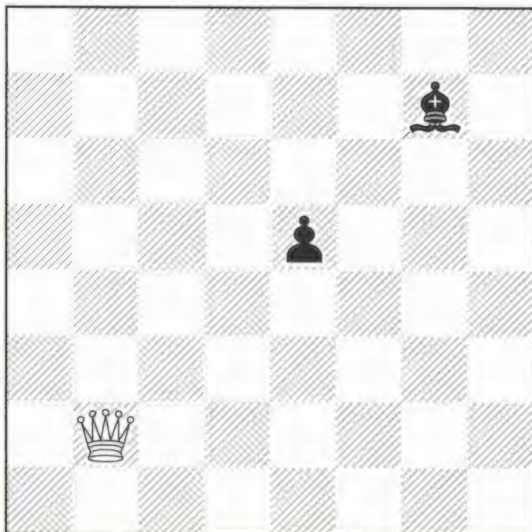
آزمون دو

فیل‌ها و رخ‌ها می‌توانند طول و عرض صفحه را طی کنند. خوب فکر کنید و پاسخ خود را یادداشت کنید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه حل در صفحه ۱۰۸)



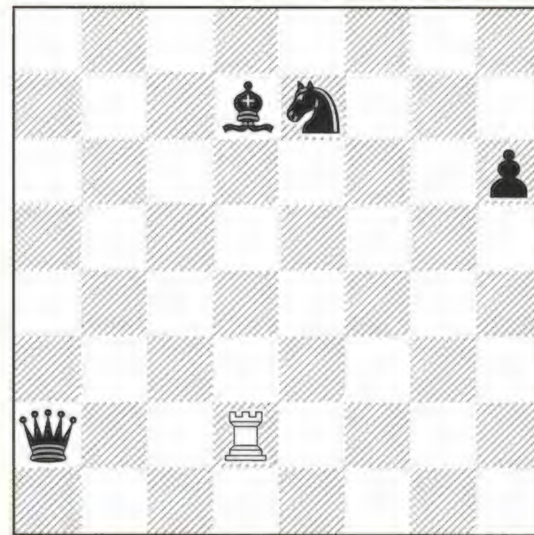
۱. حرکت سفید

فیل سفید می‌تواند یک مهره‌ی سیاه را بگیرد؛ پیاده سیاه، یا اسب سیاه؟



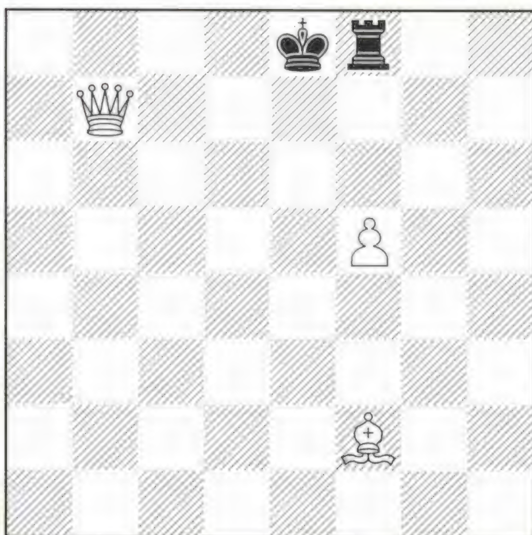
۲. حرکت سیاه

آیا فیل سیاه می‌تواند وزیر سفید را بگیرد؟



۳. حرکت سفید

رخ سفید همزمان به چند مهره‌ی سیاه حمله کرده است؟



۴. حرکت سیاه

رخ سیاه تنها می‌تواند یک مهره‌ی سفید را بگیرد. کدام‌یک را؟

وزیر و شاه چگونه حرکت می‌کنند

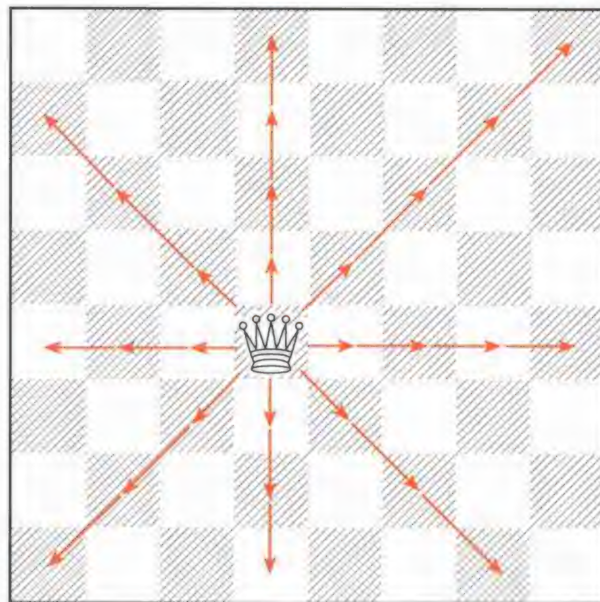
وزیر سوار پُر قدرتی است و حرکت آن ترکیبی از رخ و فیل است.
از همین‌رو مهره‌ی بسیار با ارزشی به‌شمار می‌رود.



وقتی در مسابقات قهرمانی نوجوانان جهان، بوریس اسپاسکی
وزیر خود را از دست داد، نتوانست
جلوی اشک ریختن خود را بگیرد!

وزیر چگونه حرکت می‌کند ♕♛

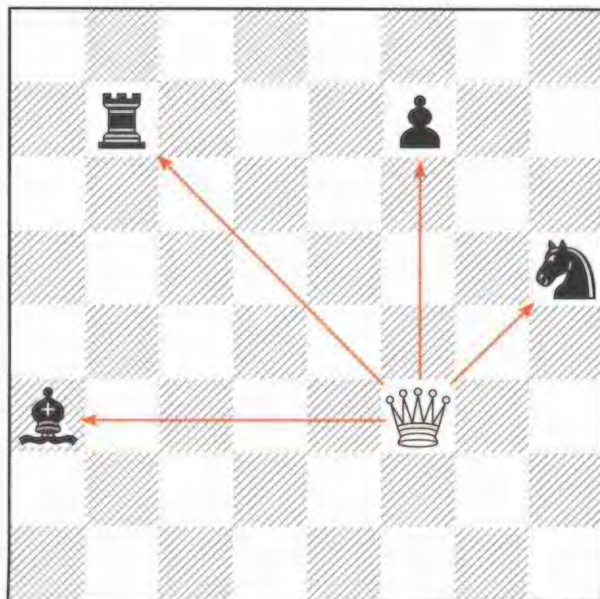
وزیـر می‌توانـد (مانند رخ) در امتداد سـتون‌ها و عرض‌ها، و نیز (مانند فیل) در امتـداد قطرها حرکت کند. پس خانه‌های زیادی تا کناره‌ی صفحه در کنترل وزیر است.



وزیر می‌تواند هر تعداد خانه که دوسـت دارد مستقیم تا کناره‌های صفحه حرکت کند.

درسـت مانند فیل و رخ، وزیر تنها یک کار را نمی‌تواند انجام دهد و آن پرش از روی مهره‌های دیگر است.

وزیر به همان‌گونه‌ای مهره می‌گیرد که حرکت می‌کند. اما به یاد داشـته باشـید که وزیر بسیار نیرومند و با ارزش است و بنابراین هنگام مهره گرفتن با آن، باید بسیار مراقب بود.

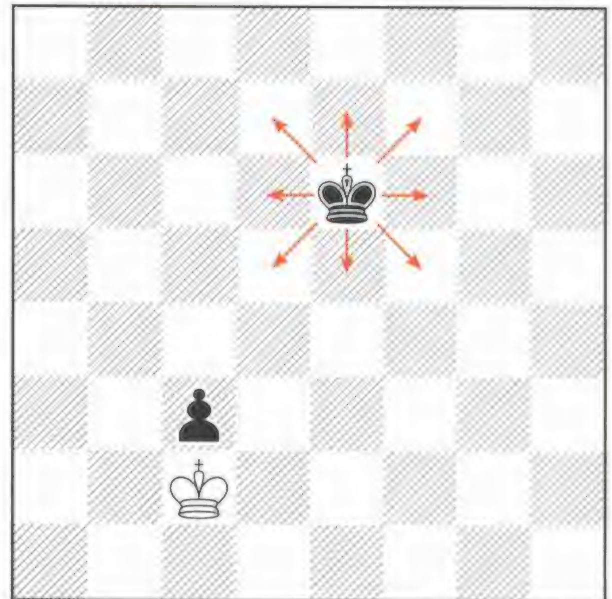


وزیر سـفید همزمان به چهار مهره‌ی سـیاه حمله کرده است و می‌تواند پیاده، اسب، رخ و یا فیل سیاه را بگیرد.

اما گرفتن پیاده‌ی سیاه بسیار بد است، زیرا پیاده‌ی سیاه توسـط رخ حمایت شـده است. اگر وزیر سفید، پیاده‌ی سیاه را بگیرد، رخ سیاه نیز در پاسخ می‌تواند وزیر سفید را بگیرد.

شاه چگونه حرکت می‌کند ♚♔

شاه می‌تواند به هر یک از خانه‌های کناری خود در هر جهت حرکت کند: جلو یا عقب، چپ یا راست و قطری.

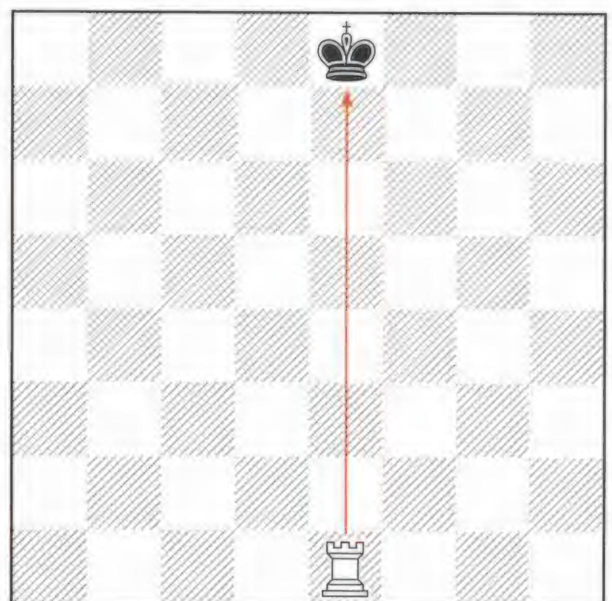


همان‌طور که در شکل می‌بینید شاه سیاه می‌تواند به هر یک از هشت خانه‌ی نشان داده شده حرکت کند.

شاه نیز همان‌گونه که حرکت می‌کند مهره می‌گیرد. در این شکل شاه سفید اگر بخواهد می‌تواند پیاده‌ی سیاه را بگیرد.

شاه سوار ضعیفی به‌نظر می‌رسد، زیرا فقط با یک خانه در هر حرکت، به‌سختی می‌تواند جای دوری برود. با این همه شاه مهم‌ترین مُهره‌ی شطرنج است!

اما چرا شاه تا این اندازه مهم است؟ زیرا کل هدف بازی، به دام انداختن شاه حریف است. هرگاه بتوانید شاه حریف را تهدید به زدن کنید و شاه حریفتان نتواند برای فرارِ خود چاره کند، برنده‌ی بازی هستید. این وضعیت کیش و مات است و بازی به پایان می‌رسد.

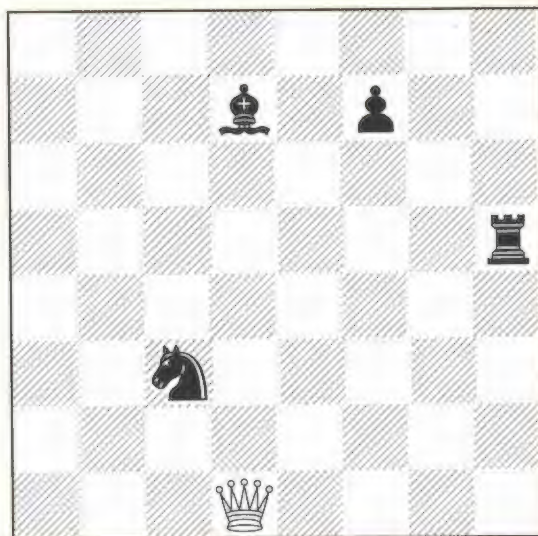


شاهی که زیر ضرب قرار گرفته، کیش شده است. باید فوراً شاه را از خط حمله خارج کرد و البته هرگز نمی‌توان شاه را به خانه‌ای بُرد که کیش شود.

در این شکل شاه سیاه کیش است، زیرا رخ سفید به او حمله کرده است. شاه سیاه باید خود را از حمله‌ی رخ سفید خارج کند. در این وضعیت شاه سیاه می‌تواند با حرکت مناسب، خود را از خط حمله خارج کند.

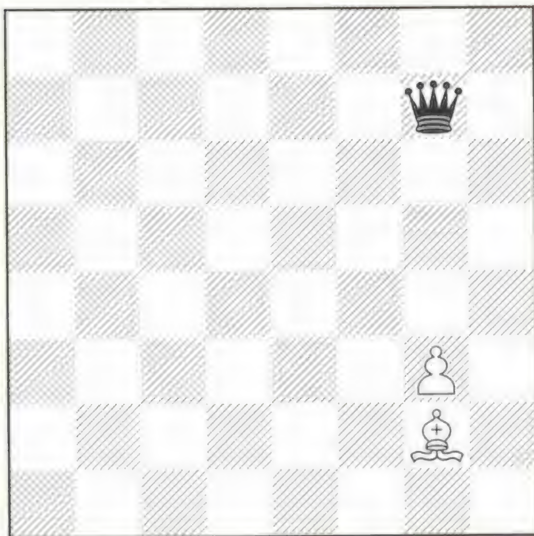
آزمون سه

آزمون‌های زیر به حرکت‌های شـاه و وزیر می‌پردازد. پاسـخ خود را یادداشت کنید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۰۸)



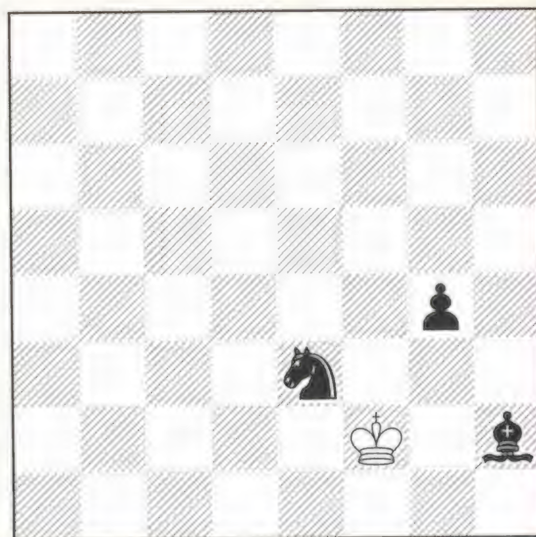
۱. حرکت سفید

وزیر سفید همزمان به چند سوار سیاه حمله کرده است؟



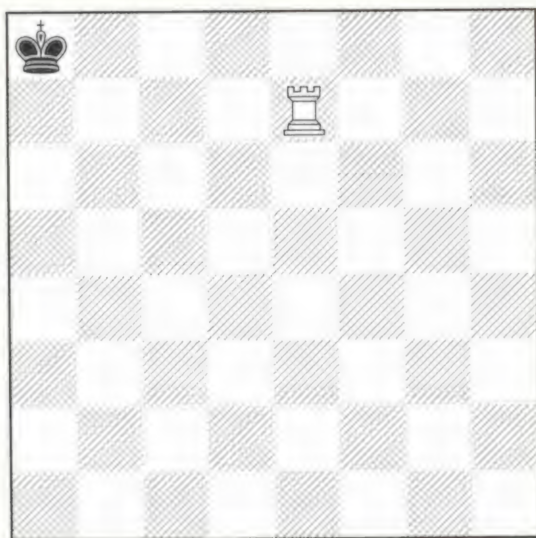
۲. حرکت سیاه

آیا وزیر می‌تواند فیل سفید را بگیرد؟



۳. حرکت سفید

شاه سفید می‌تواند کدام مهره‌های سیاه را بگیرد؟



۴. حرکت سیاه

شاه سیاه چند حرکت قانونی دارد؟ به یاد داشته باشید که شاه نمی‌تواند به خانه‌ای برود که کیش شود!

حرکت اسب و پیاده چگونه است

اسب مهره‌ی محبوب بسیاری از بازیکنان است: می‌تواند از روی سایر مهره‌ها بپرد و به‌صورت L شکل حرکت می‌کند.



اسب می‌تواند مهره‌ای را که در خانه‌ی آخر L قرار دارد بگیرد.

اسب می‌تواند همزمان به چند مهره نیز حمله کند.

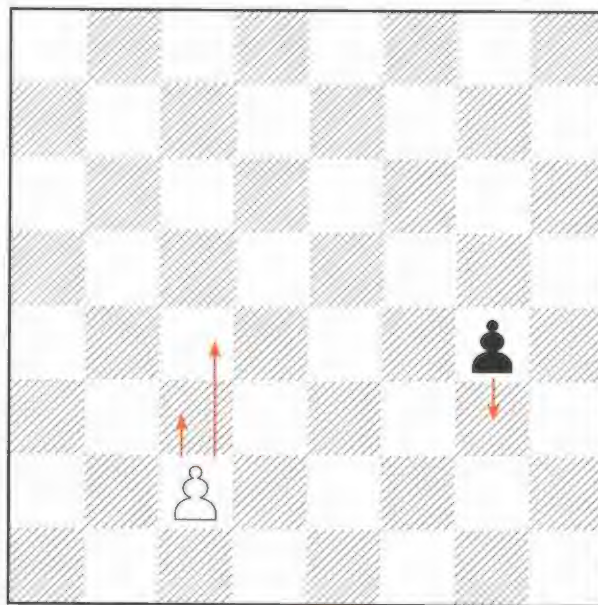
بابی فیشر یک بار در مسابقات نوجوانان آمریکا در منهتن نیویورک، به همین‌گونه شکست خورد!



پیاده چگونه حرکت می‌کند ♙ ♟

۸ پیاده دارید که به ردیف جلوی ســوارها چیده می‌شــوند. پیاده فقط به جلو می‌رود. پیاده هرگز به عقب حرکت نمی‌کند.

پیاده معمولاً یک خانه به جلو می‌رود؛ اما تنها در نخستین حرکت، می‌تواند یک‌باره دو خانه نیز پیش برود.



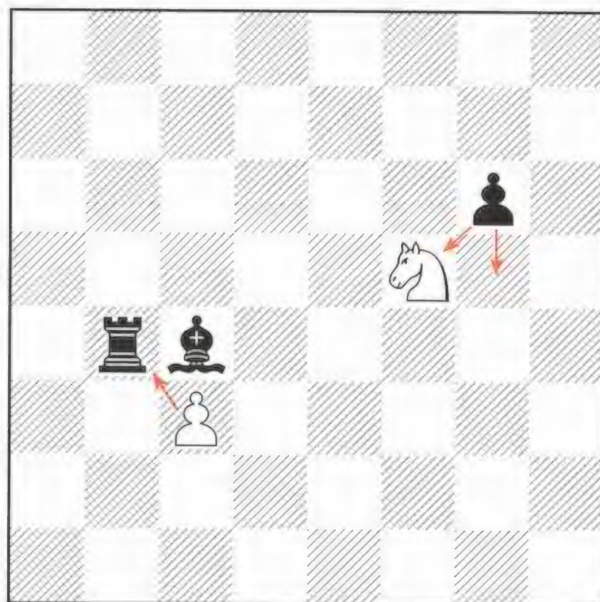
پیاده‌ی سیاه پیش از این حرکت کرده و بنابراین اکنون تنها می‌تواند یک حرکت پیش برود. (به طرف پایین)

اما پیاده‌ی سفید هنوز حرکت نکرده و بنابراین می‌تواند در نخستین حرکت خود، یک یا دو حرکت پیش برود.

اگر خانه‌ی جلوی پیاده اشــغال شــده باشــد، پیاده نمی‌تواند پیش برود. اما پیاده می‌تواند مهره‌های حریف را در امتداد قطرهای جلویی خود بگیرد.

پیاده‌ها در قطرهای جلویی می‌گیرند

پیاده تنها مهره‌ای اســت که حرکت و گرفتن آن متفاوت اســت. پیاده می‌تواند مهره‌های حریف را در خانه‌های دو قطر جلویی بگیرد و دامنه‌ی حرکت آن هم فقط یک خانه است.

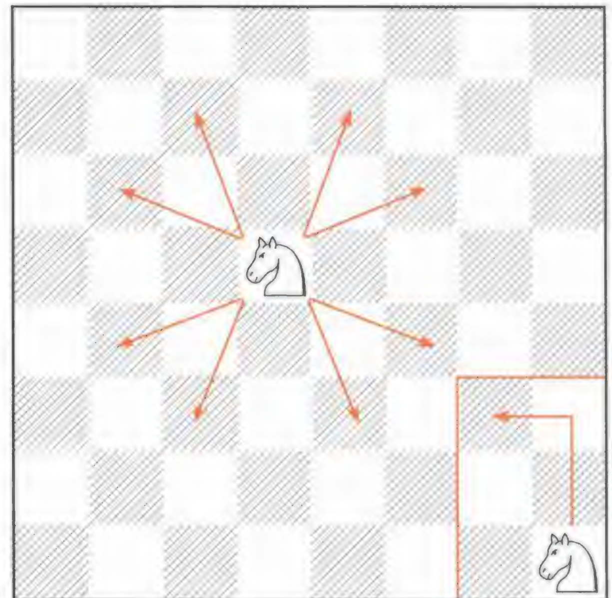


در این شکل پیاده‌ی سیاه می‌تواند اسب سفید را بگیرد و یا این که یک خانه به جلو برود.

پیاده‌ی سـفید می‌تواند رخ سـیاه را بگیرد، اما نمی‌تواند یک خانه پیش برود، زیرا فیل سیاه راه آن را بسته است.

اسب چگونه حرکت می‌کند ♘♞

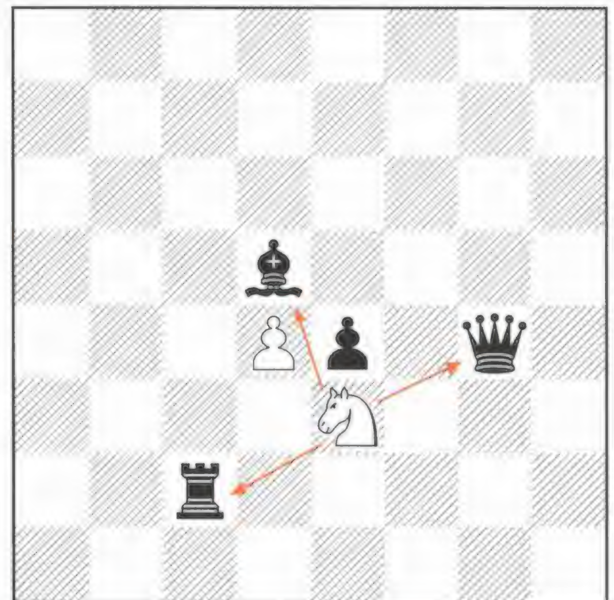
اسب در مسیری به شکل حرف L انگلیسی و در تمام جهات حرکت می‌کند: جلو، عقب، کنار. اسب می‌تواند از روی مهره‌های خودی و حریف بپرد. اسب تنها مهره‌ای است که در مسیر حرکت خود می‌تواند از روی مهره‌های دیگر بپرد.



یک اسب در مرکز صفحه می‌تواند به ۸ خانه مختلف حرکت کند.

در اینجا حرکت L شکل اسب نشان داده شده است. برای پیدا کردن جایی که اسب می‌تواند برود، اسب را باید ابتدا دو خانه به یک سو، و سپس یک خانه به‌سوی عمود بر آن حرکت داد.

گرفتن مهره‌ی حریف با اسب دقیقاً مانند حرکت آن است. به شکل زیر نگاه کنید: اسب سفید کدام‌یک از مهره‌های سیاه را می‌تواند بگیرد؟



نوبت سفید است

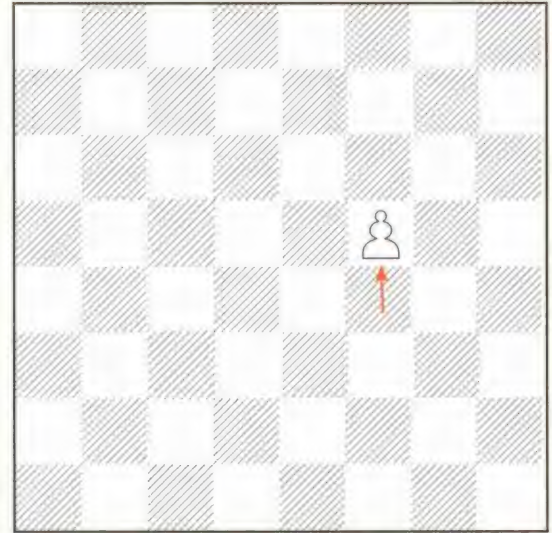
اسب سفید می‌تواند هر یک از سه سوار سیاه را بگیرد. رخ، وزیر و فیل سیاه هر سه زیر ضرب هستند.

دقت کنید که اسب چگونه از روی پیاده‌ها پریده و فیل را می‌گیرد.

دقت کردید که اسب همواره در خانه‌ای فرود می‌آید که رنگ مخالف رنگ خانه‌ی آغازین را دارد.

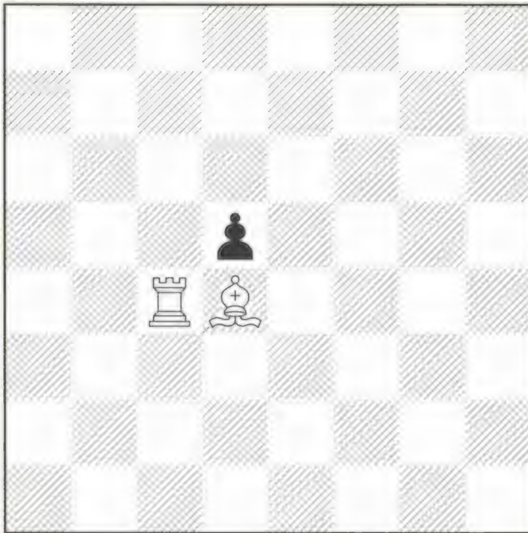
آزمون چهار

آیا حرکت‌های دشــوار اســب و پیاده را یاد گرفته‌اید؟ پاسخ خود را یادداشت کنید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۰۸)



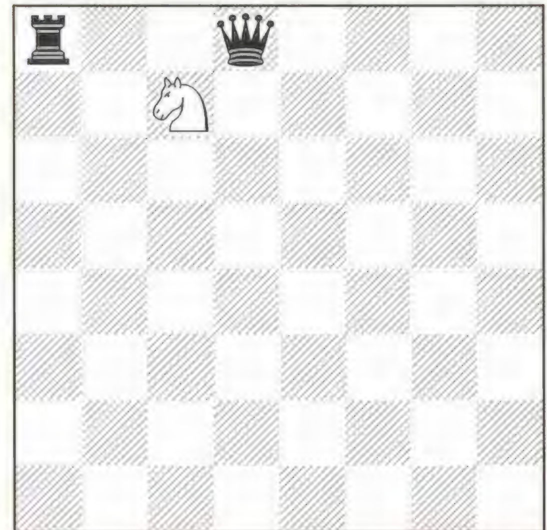
۱. حرکت سفید

پیاده‌ی یــک خانه به جلو رفته اســت. آیا می‌توانست به‌جای آن، دو خانه پیش رود؟



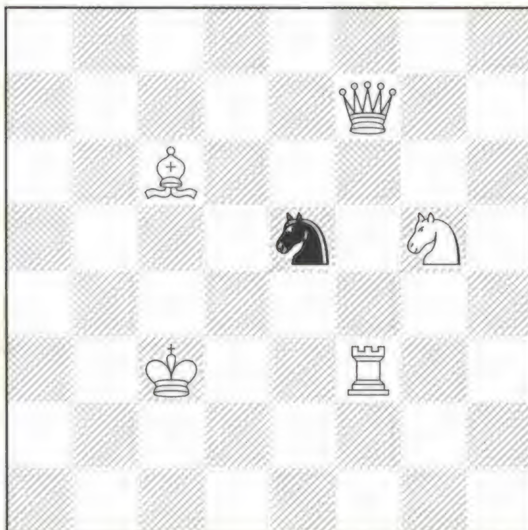
۲. حرکت سیاه

پیاده‌ی سیاه کدام سوار سفید را می‌تواند بگیرد؟ رخ سفید یا فیل سفید؟



۳. حرکت سفید

اســب ســفید می‌تواند یک ســوار سیاه را بگیرد. اســب به کــدام مهــره حمله کرده است، وزیر یا رخ؟



۴. حرکت سیاه

اسب سیاه به چند سوار سفید حمله کرده است؟

تمرین‌ها

چند تمرین ســرگرم کننده: مهره‌ها را روی صفحه بچینید. تنها مهره‌های ســفید را حرکت دهید. از پدر یا مادر خود بخواهید به شما کمک کنند.



تمرین ۱

حرکت از یک گوشه به گوشه‌ای دیگر

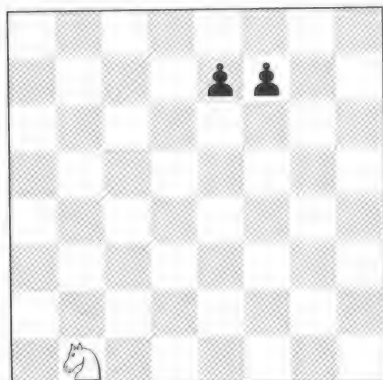
فیل خود را در یک حرکت به گوشه‌ی دیگر که با علامت × نشان داده شده است رانده و در حرکت بعد به گوشه‌ی آغازین بیاورید.



تمرین ۲

دور زدن رخ

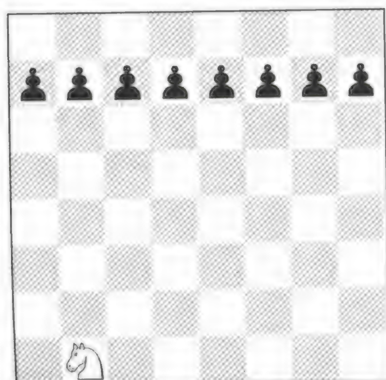
رخِ خود را آنقدر حرکت دهید تا به خانه‌ی مشخص‌شده برسد. باید سر راه خود، دو پیاده‌ی سیاه را هم بگیرید!
این بدان معنا اســت که باید رخ را ابتدا ۴ خانه به جلو، ســپس ۶ خانه به راست، و سپس ۳ خانه به عقب برانید.



تمرین ۳

اسب گرسنه

اســب خود را آنقدر حرکت دهید که در ۶ حرکت، هر دو پیاده‌ی سیاه را بگیرد!



تمرین ۴

اسب گرسنه‌ی بی‌رحم

تلاش کنید با اسب، هر ۸ پیاده‌ی سیاه را بگیرید.
آیــا می‌توانیــد ایــن کار را در کمتر از ۳ دقیقه انجــام دهید؟ اگر توانستید، به امتیاز بالایی دست یافته‌اید!

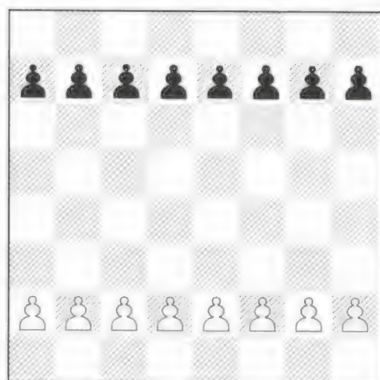
چند دست بازی (با مهره‌های کمتر)

آفرین بر شـــما که حرکت‌های مقدماتی شطرنج را آموختید! گام بعدی یادگیری نحوه‌ی ثبت حرکت‌های شطرنج اســـت؛ اما پیش از آن، پرداختن به چند «مینی بازی» یا «بازی با مهره‌های کمتر» نیز مفید اســـت. به جز صفحه و مهره، به یک حریف هم نیاز دارید. در این مینی بازی‌ها تنها از برخی مهره‌ها برای تمرین اســـتفاده می‌شـــود. ابتدا سفید حرکت می‌کند و سپس سیاه و این کار به تناوب ادامه می‌یابد.

آیا می‌دانســـتید در شـــطرنج قاعده‌ای به نام «دست به مهره» وجود دارد؟ اگر به مهره‌ای دست زدید، باید همان را حرکت دهید و پس از انجام حرکت، نمی‌توانید تصمیم خود را عوض کنید!

مینی بازی ۱

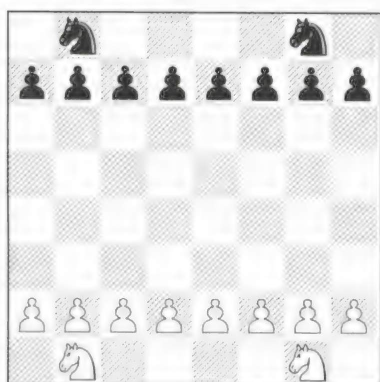
بازی پیاده



سفید آغاز می‌کند و سیاه پاسخ می‌دهد.

هر کس زودتر توانســـت یک پیاده‌ی خود را به سوی دیگر صفحه برساند برنده است!

تـــلاش کنید پیاده‌ها را پیش برانید. دیگـــر می‌دانید که پیاده‌های سفید رو به بالا، و پیاده‌های سیاه رو به پایین حرکت می‌کنند.

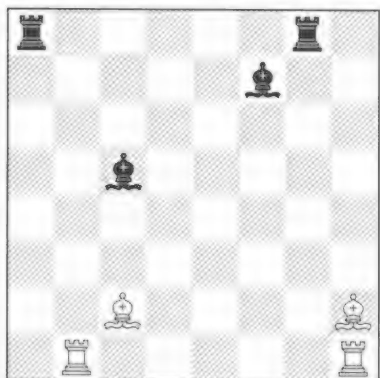


مینی بازی ۲

بازی اسب

سفید آغاز می‌کند و سیاه پاسخ می‌دهد.

هر کس زودتر همه‌ی پیاده‌های حریف را گرفت پیروز می‌شـــود. از اسب‌ها به شکلی تهاجمی استفاده کنید. آن‌ها می‌توانند به سرعت پیاده‌های حریف را مورد حمله قرار دهند.



مینی بازی ۳

بازی رخ و فیل

هر کس زودتر توانست یک رخ یا یک فیل حریف را بگیرد، پیروز است!

قاعده‌ی «دســـت بـــه مهره» را که به یاد داریـــد!؟ تا از حرکت خود مطمئن نشده‌اید، دست به مهره‌ای نبرید!

بخش دو

★ آموزش ثبت حرکت‌های شطرنج ★ ارزش مهره‌ها ★ انجام حرکات ★



ثبت حرکت‌های شطرنج آسان است

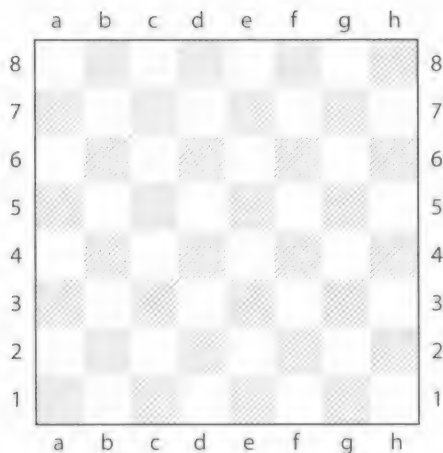
و شما را قادر می‌سازد از روی کتاب‌های شطرنج، بازی‌های قهرمانان را بچینید

و حرکت‌های خود را ثبت کنید. حتی با تمرین بیشتر، می‌توانید چشم بسته هم بازی کنید؛

بدون نگاه کردن به صفحه و مهره‌ها، فقط حرکت‌های خود را اعلام کرده و پاسخ حریف را بشنوید!

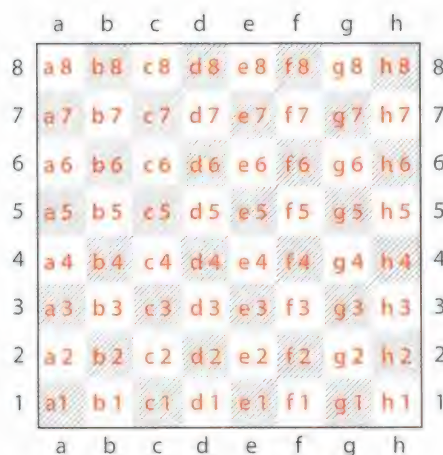
چگونه حرکت‌های شطرنج را بخوانیم و بنویسیم

بیایید شطرنج را بخوانیم و بنویسیم! در زیر، یک صفحه‌ی خالی شطرنج می‌بینیم که حروف و شماره‌های مختصات خانه‌ها دور آن نوشته شده است.



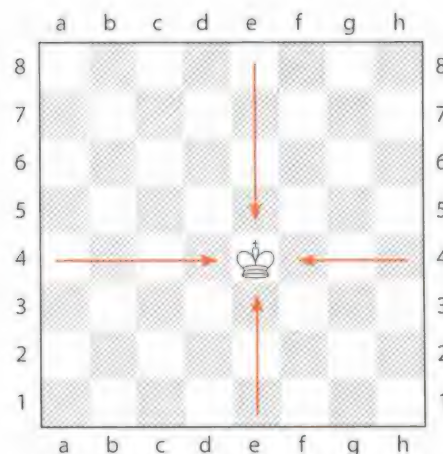
ستون‌ها را با حروفِ **a , b , c , d , e , f , g , h** مشخص کرده‌ایم.

عرض‌ها با اعداد از **1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 , 8** مشخص شده‌اند.



زیبایی این شیوه‌ی جدول‌مانند در این است که هر خانه در صفحه، نام ویژه‌ی خود را دارد که در شکل روبه‌رو می‌بینیم.

از آنجا که هر خانه نام خود را دارد، توصیف هر حرکت نیز بسیار آسان خواهد شد.

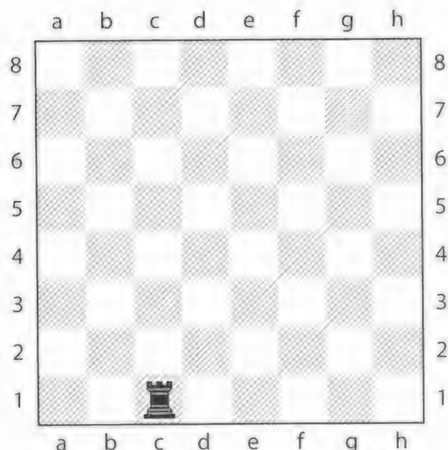


بیایید ببینیم در شکل روبه‌رو، شاه سفید در چه خانه‌ای نشسته است.

پیکان‌ها به شما کمک می‌کند مختصات خانه‌ی مزبور را بیابید: شاه در ستون **e** و ردیف **4** قرار دارد؛ و بنابراین، خانه‌ی شاه در مرکز صفحه **e4** است.

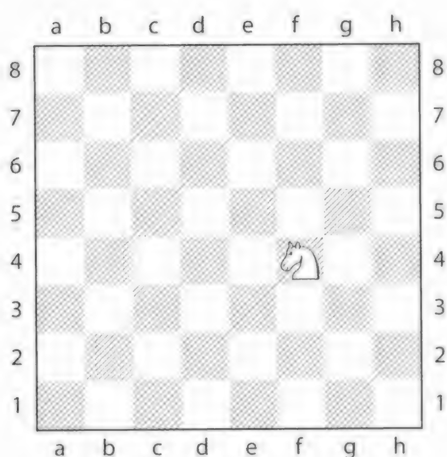
تمرین ثبت حرکت‌های شطرنج

در شکل‌های زیر، مختصات یا همان نام خانه‌ای را که سوار در آن قرار دارد بیابید.



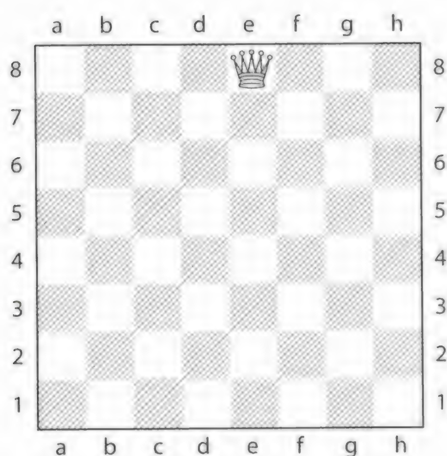
رخ سیاه کجا است؟

رخ در ستون c است.
رخ در عرض 1 است.
بنابراین رخ در خانه‌ی **c1** است.



اسب سفید کجا است؟

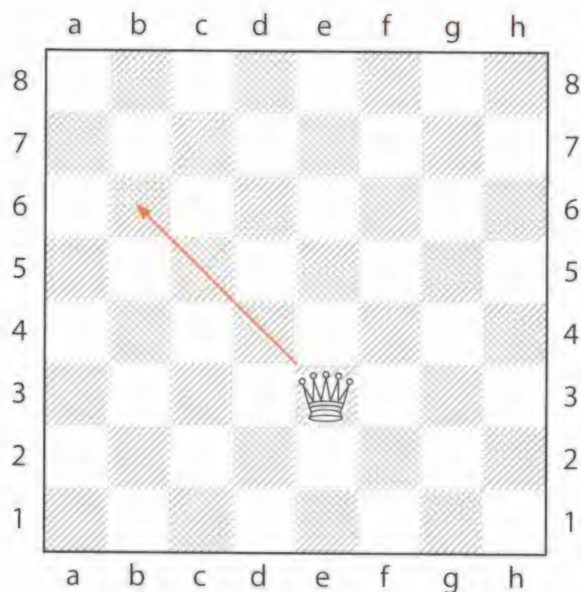
اسب در ستون f است.
اسب در عرض 4 است.
بنابراین اسب در خانه‌ی **f4** است.



وزیر سفید کجا است؟

وزیر در ستون e است.
وزیر در عرض 8 است.
بنابراین وزیر در خانه‌ی **e8** است.

چگونه حرکت‌های شطرنج را بخوانیم و بنویسیم (ثبت کنیم)



برای ثبت یک حرکت، کافی‌است نام خانه‌ای را که مهره به آن می‌رود بنویسید. همچنین باید مشخص کنید که حرکت توسط چه مهره‌ای انجام شده است.

حرکت وزیر در نمودار روبه‌رو، ♕**b6** است.

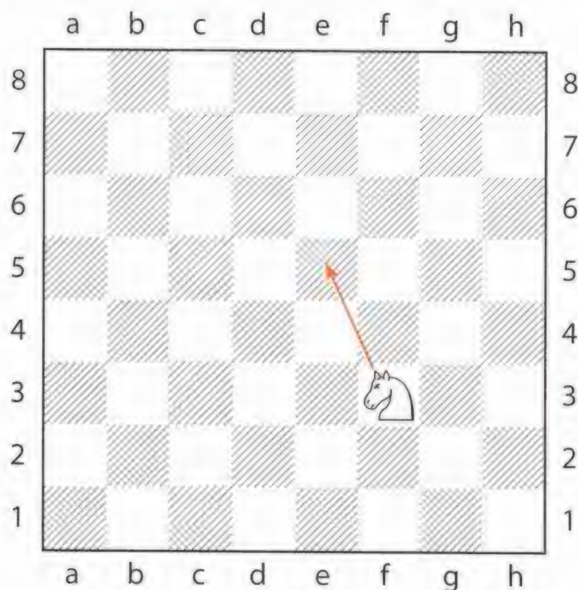
این بدان معنا است که وزیر به خانه‌ی **b6** رفته است.

معمولاً در کتاب‌ها، از نشان ♕ برای وزیر استفاده می‌کنند. اما وقتی خود به ثبت حرکت‌ها می‌پردازید، آسان‌تر آن است که از حرف **Q** برای وزیر استفاده کنید.
حروف مورد استفاده برای سوارها چنین است:

N برای اسب
B برای فیل
R برای رخ
Q برای وزیر
K برای شاه

برای نوشتن حرکت پیاده‌ها نیازی به نماد نیست. در ادامه به این موضوع خواهیم پرداخت.

لابد می‌پرسید چرا برای اسب **N** را به‌کار می‌بریم. به خاطر آن است که برای شاه حرف **K** به‌کار می‌رود و بنابراین نمی‌توان برای اسب از همان حرف استفاده کرد. مهره‌ی اسب را در زبان انگلیسی نایت (**Knight**) می‌گویند که به معنی «شوالیه» است.



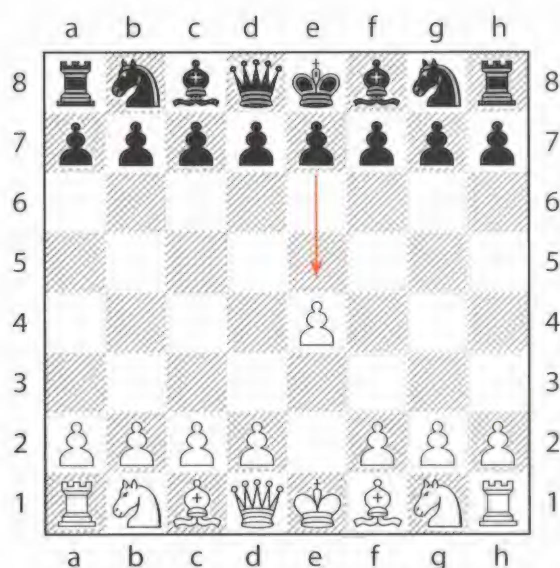
حرکت نشان داده شده با پیکان در شکل روبه‌رو ♘e5 است.

و ثبت آن به‌صورت **Ne5** نوشته می‌شود.

چگونگی خواندن و نوشتن حرکت‌های شطرنج



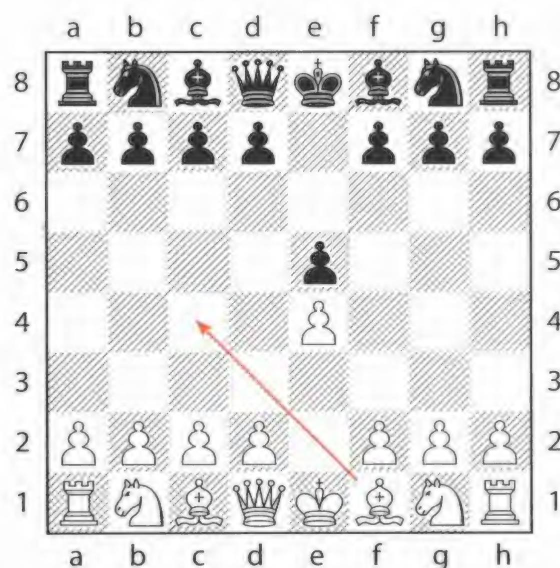
گفتیم که برای پیاده‌ها از نمادی استفاده نمی‌شود و تنها کافی است خانه‌ی مقصد را بنویسید. به دلیل نوع حرکت پیاده‌ها، مشکلی هم پیش نمی‌آید، زیرا تنها یک پیاده می‌تواند به آن خانه برود.
پس حرکت نشان داده شده در شکل روبه‌رو را با: **1 e4** نشان می‌دهیم.
این بدان معنا است که سفید در نخستین حرکت، پیاده‌ی **e** را به خانه‌ی **e4** رانده است. با حرکت بعدی سیاه، حرکت اولِ بازی کامل می‌شود.



اکنون نوبت سیاه است! که با حرکت دادن پیاده‌ی **e** خود به **e5** پاسخ می‌دهد. این حرکت را در ادامه‌ی حرکت سفید می‌نویسند:

1 e4 e5

وضعیت پیش آمده را در شکل بعدی می‌بینیم.



هر طرف یک حرکت انجام داده است. سپس سفید در حرکت دوم، فیل خود را به خانه‌ی **c4** می‌برد. ثبت کامل حرکات پس از حرکت مزبور چنین است:

1 e4 e5
2 ♗c4

برخی نکات درباره‌ی ثبت حرکت‌های شطرنج

- اکثر بازیکنان برای ثبت حرکت‌های شطرنج از شیوه‌ی جبری استفاده می‌کنند. مجلات و کتاب‌های شطرنج نیز برای ثبت و تحلیل بازی‌ها از همین روش استفاده می‌کنند.

- تا چند سال پیش، روش توصیفی نیز مورد استفاده قرار می‌گرفت، اما امروزه از روش ساده‌تر جبری استفاده می‌کنند.

نمونه‌ای از یک برگه‌ی ثبت حرکات. در یک بازی رسمی، هر دو طرف باید چنین برگه‌ای را در جریان بازی پُر کنند.

Tournament / مسابقه : USA Championship

Table / شماره میز :

♙ : A. Shabalov

Round / دور :

♟ : L. Christiansen

Date / تاریخ : 2002

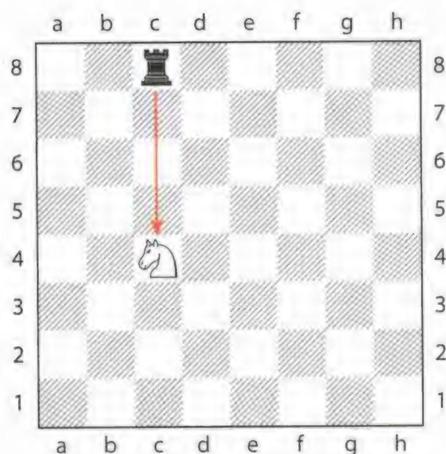
1	d4	Nf6	26	Qd3	Nxg2
2	c4	e6	27	Kxg2	Qh4
3	Nf3	b6	28	Kg1	Nxf2
4	Nc3	Bb7	29	Qf1	Rxc1
5	a3	d5	30	Rxc1	Ne4
6	cxd5	exd5	31	Nxe4	dxe4
7	g3	Bd6	32	Qf2	Qh5
8	Bg2	O-O	33	f5	Kh7
9	O-O	Nbd7	34	Qf4	Rf6
10	Bf4	Bxf4	35	Rf1	Bh3
11	gxf4	c5	36	Rc1	Bxf5
12	e3	Rc8	37	Nxf5	Rxf5
13	Rc1	Ne4	38	0-1	
14	Ne2	Qe7	39		
15	Ng3	Rfd8	40		
16	Bh3	Rc7	41		
17	Qe2	Nf8	42		
18	Rfd1	Bc8	43		
19	Bg2	Bg4	44		
20	dxc5	bxc5	45		
21	Qc2	Rd6	46		
22	Re1	Ng6	47		
23	b4	h6	48		
24	Nd4	Nh4	49		
25	bxc5	Rxc5	50		

بازی روبه‌رو از مسابقات قهرمانی آمریکا در سیاتل، ۳۷ حرکت به درازا کشید. سیاه هنگامی پیروز شد که سفید خود را بازنده یافت و بازی را واگذار کرد.

بازی‌های میان بازیکنانِ نیرومند، معمولاً با واگذار کردن یک طرف به پایان می‌رسد. هر بازیکن هر زمان که وضعیت خود را بازنده ارزیابی نماید می‌تواند بازی را واگذار کند.

ادامه‌ی شیوه نگارش و خواندن حرکت‌های شطرنج

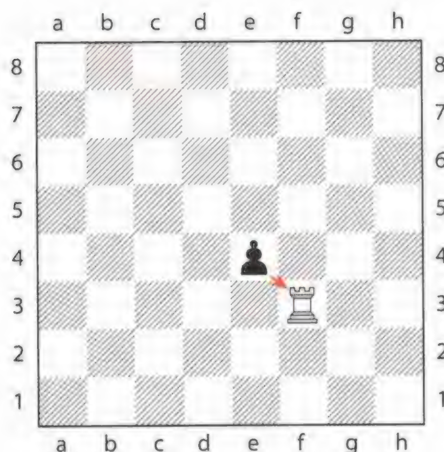
دیدیم که ثبت حرکت‌های آغازین بازی به شـــیوه‌ی جبری تا چه اندازه آســـان است. اکنون ببینیم گرفتن مهره را چگونه باید ثبت کرد.



گرفتـــن یک مهره با مهره‌ی دیگر را با نماد "X" نشـــان می‌دهیم. برای نمونه در این وضعیت، رخ سیاه، اسب سفید را در خانه‌ی **c4** می‌گیرد:

1... ♖xc4

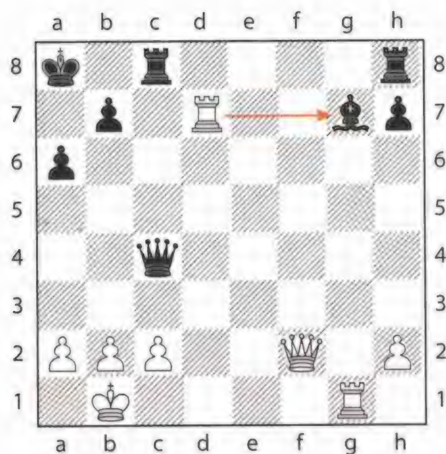
می‌بینید که پیش از این حرکت، ســـه نقطه (...) گذاشـــته‌ایم؛ که بدین معنی است که این حرکت متعلق به سیاه است.



در اینجا هم پیاده‌ی سیاه می‌تواند رخ سفید را بگیرد:

1...exf3

پیاده‌ی سیاه از ستون **e** آمده و رخ را در **f3** می‌گیرد.



اما در این مورد، ســـفید می‌تواند فیل ســـیاه را با هر یک از دو رخ خود بگیرد. بنابراین نوشـــتن **1 ♖xg7** کافی نیســـت. باید نشان دهیم کدام رخ فیل را خواهد گرفت:

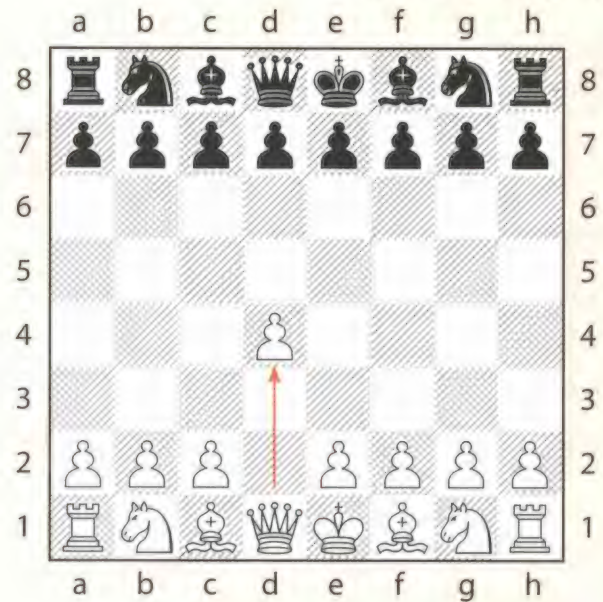
1 ♖dxg7

این نشـــان می‌دهد که رخ سفیدی که در ستون **d** است فیل سیاه **g7** را می‌گیرد.

آزمون پنج

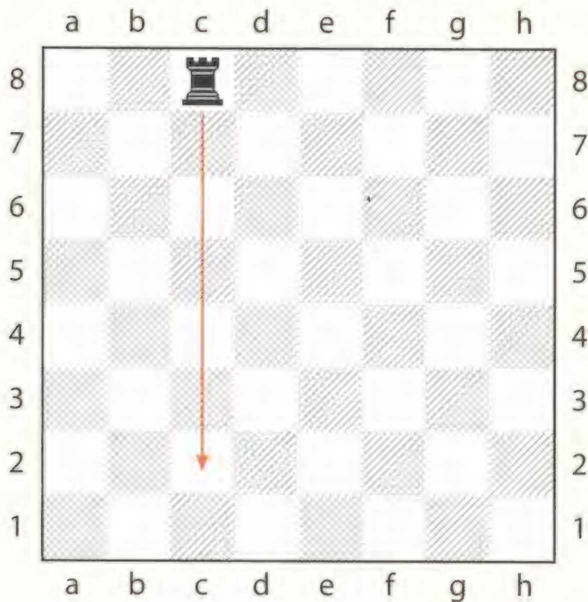
حرکت‌های نشــان داده شــده با پیکان را به روش ثبت جبری بنویسید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید.

(راه‌حل در صفحه ۱۰۸)



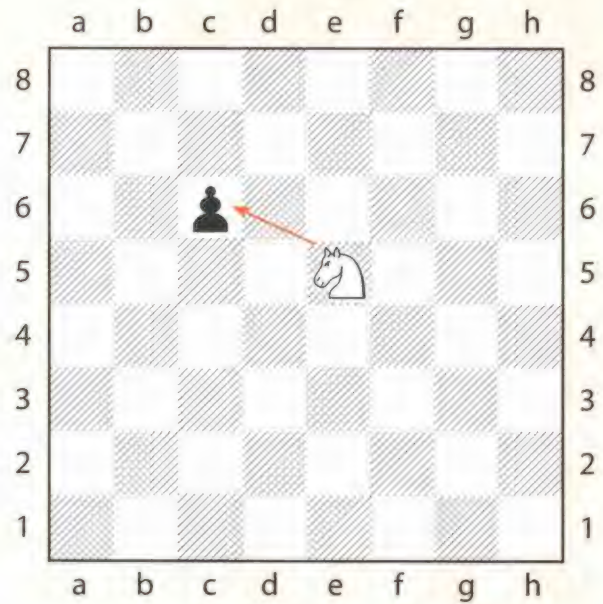
۱. حرکت سفید

در اولین حرکت، ســفید پیاده‌ی ستون d خود را دو خانــه پیــش می‌راند، به خانــه‌ی d4. این حرکت را چگونه می‌نویسید؟



۲. حرکت سیاه

حرکت رخ را چگونه ثبت می‌کنید؟



۳. حرکت سفید

گرفتن پیاده‌ی ســیاه توســط اســب را چگونه می‌نویسید؟



۴. حرکت سیاه

فیل ســیاه، وزیر ســفید را می‌زند. چگونه آن را ثبت می‌کنید؟

ارزش سوارها



هنگام بازی، مراقب باشید مهره‌های با ارزش خود را از دست ندهید!

کسی که بتواند بدون صرف هزینه، یعنی بدون دادن مهره‌ی خودی،

مهره‌ای از حریف بگیرد، احتمالاً پیروز خواهد شد.

ارزش سوارها

دیدیم که هر سـوار شـیوه‌ی حرکت خاص خود را دارد و از آنجا که برخی سوارها دامنه‌ی حرکت بیشتری داشته و خانه‌های بیشتری را زیر پوشش می‌گیرند، پس توان بیشتری نیز دارند.

توان بیشتر به معنای ارزش بیشتر است که در زیر، توان هر یک را برحسب واحد پیاده آورده‌ایم:

اسب = ۳ پیاده

فیل = ۳ پیاده

رخ = ۵ پیاده

وزیر = ۹ پیاده

شـاه را نمی‌توان ارزش‌گذاری کرد، چون بسـیار مهم اسـت! اگر شـاه به دام بیافتد، بازی را باخته‌اید؛ پس می‌توان گفت شاه صد پیاده یا بیشتر هم می‌ارزد!

سوارهای سبُک

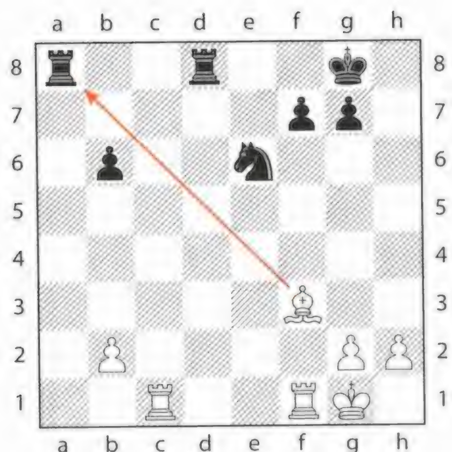
می‌بینید که سوارهای سبک (فیل و اسب)، سه پیاده ارزش دارند؛ گرچه نحوه‌ی حرکت آنها کاملاً متفاوت است. فیل سواری دوربُرد است و در قطرها حرکت می‌کند؛ اما اسب سواری کوتاه‌بُرد است و در مسیر L حرکت می‌کند.

سوارهای سنگین

رخ و وزیر بسیار با ارزشند و آن‌ها را سوارهای سنگین می‌خوانند. دو سوار مزبور می‌توانند همزمان خانه‌های زیادی را کنترل کنند. پس باید مراقب باشید آن‌ها را به‌راحتی از دست ندهید.

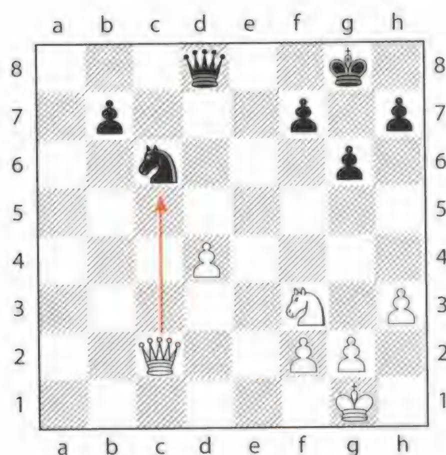
ارزش سوارها

اکنون که به ارزش سوارها پی‌بردید، ببینید کدام‌یک از تعویض‌های زیر به سود است.



حرکت سفید

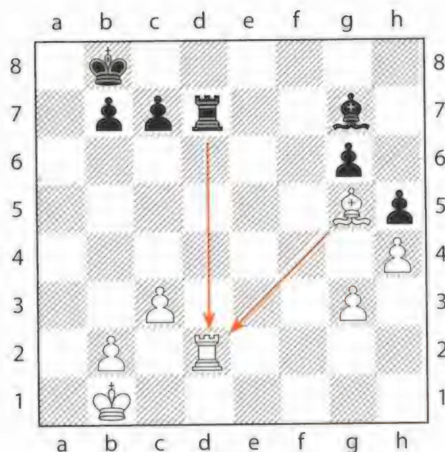
♗xa8 ♖xa8 1 سفید رخ سیاه را در ازای فیل خودی می‌گیرد. فیل ۳ پیاده و رخ ۵ پیاده می‌ارزد؛ پس این تعویض به سود سفید است (سیاه ضرر می‌کند).



حرکت سفید

آیا وزیر سفید باید اسب سیاه را بگیرد؟

قطعاً نه! سیاه پس از ♕xc6 1، با bxc6...1 پاسخ خواهد داد. این تعویض، ۶ پیاده به سود سیاه است. پس انجام آن از سوی سفید، دیوانگی است!

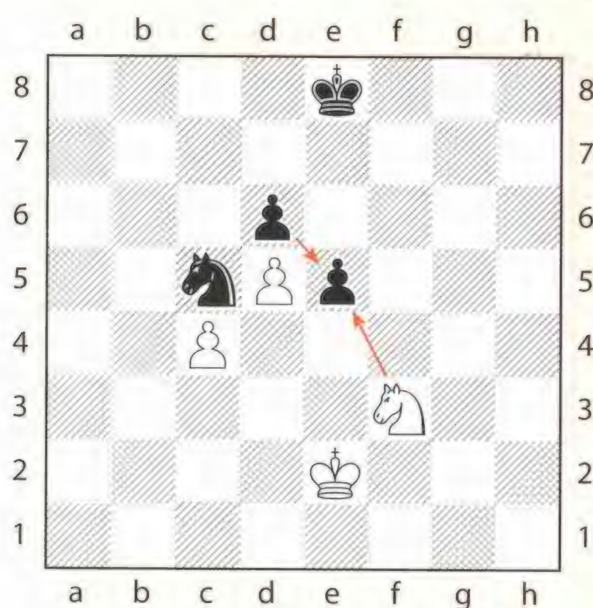


حرکت سیاه

♖xd2 ...1 ♗xd2 2 یک تعویض برابر است: رخ در ازای رخ. دست‌کم از لحاظ کمّی، این تعویض متعادل شمرده می‌شود. با چنین تعویضی، هیچ‌یک از طرفین ضرر نخواهد کرد. این‌گونه تعویض‌ها کاملاً معمول است.

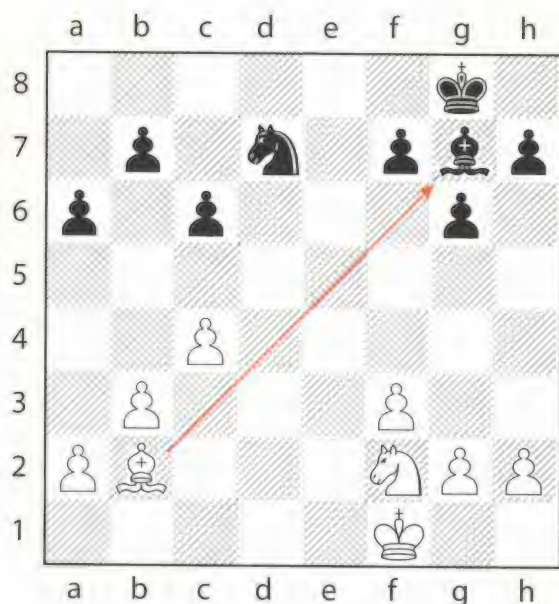
آزمون شش

این آزمون نشـان می‌دهد که تا چه حد، ارزش نسـبی مهره‌ها را فرا گرفته‌اید. برای هر پاسـخ درسـت ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۰۸)



۱. حرکت سفید

سفید با 1♘xe5 dxe5 یک پیاده می‌گیرد، اما یک اسب می‌دهد. آیا این کار درست است؟



۲. حرکت سفید

طرفین با 1♗xg7 ♔xg7 فیل‌ها را تعویض می‌کنند. این تعویض خوب، بد یا متعادل است؟



۳. حرکت سیاه

سیاه می‌تواند هر یک از دو سوار بی‌دفاع سفید را با اسـب بگیرد. از دید شما گرفتن کدام‌یک برای سیاه بهتر است؟



۴. حرکت سفید

سفید می‌تواند با 1♕xa8 ♕xa8 وزیر خود را با رخ سـیاه تعویض کند. آیا این ایده‌ی خوبی برای سفید است؟

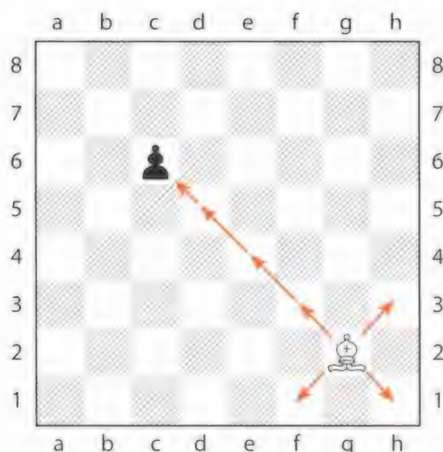
تمرین حرکت و گرفتن مهره‌ها



یک راه خوب پیشرفت، انجام بازی‌های زیاد با دوستان است.

شطرنج را می‌توان همه‌جا و هر وقت بازی کرد.

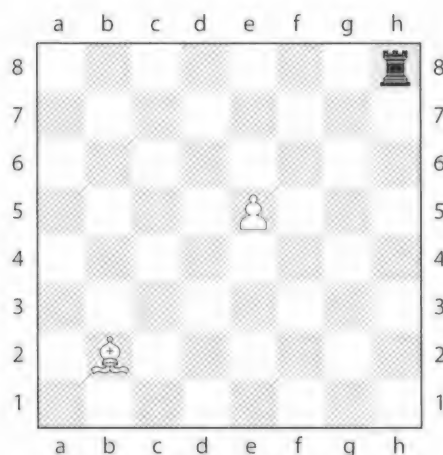
تمرین حرکت فیل و گرفتن مهره با آن



حرکت سفید

فیـل در قطرهـا حرکـت می‌کنـد و می‌توانـد بـه خانه‌هـای d5 ، e4 ، f3 ، h3 ، h1 ، f1 برود.

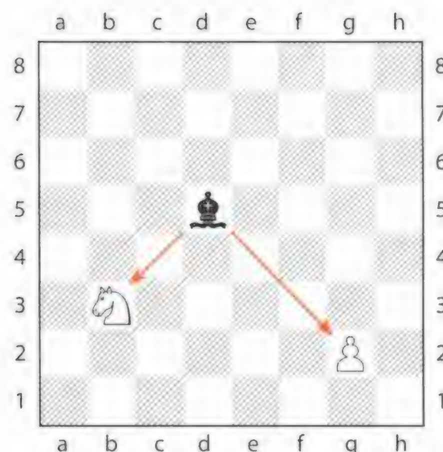
فیـل همچنیـن می‌توانـد پیـاده‌ی c6 را بگیـرد کـه آن را بـا 1 ♗xc6 نشان می‌دهیم.



حرکت سفید

رخ سـیاه در همان قطر فیل سـفید قرار دارد. آیا فیل می‌تواند آن را بگیرد؟

البته که نه! چون پیاده‌ی خودیِ e5 راه آن را بسـته اسـت و فیل هم نمی‌تواند از روی آن بپرد.

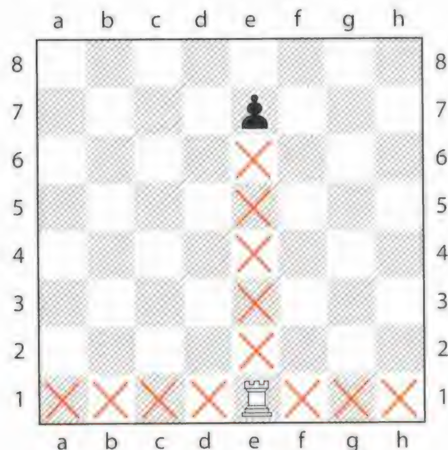


حرکت سیاه

فیل سـواری دوربُرد است که می‌تواند به آسانی هم‌زمان در امتداد دو قطر حمله کند.

در اینجا هم فیل سـیاه به دو مهره‌ی سـفید حمله کرده اسـت: می‌تواند پیاده‌ی سـفید را با ...1 ♗xg2 و یا اسـب سـفید را با ...1 ♗xb3 بگیرد.

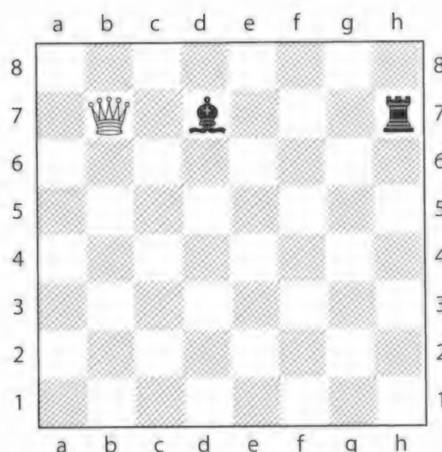
تمرین حرکت رخ و گرفتن مهره با آن



حرکت سفید

رخ در امتداد ســتون و عرض حرکت می‌کند (عمودی و افقی). رخ نیز مانند فیل، سواری دوربُرد است.

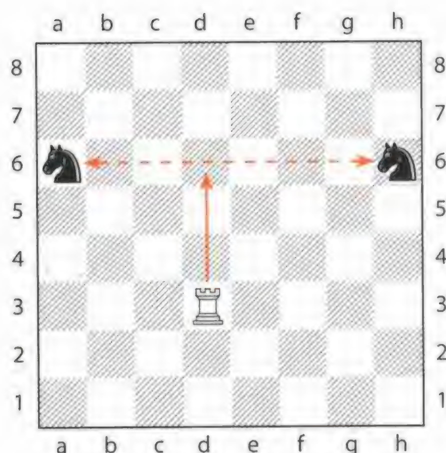
در شــکل روبه‌رو، رخ می‌تواند به همه‌ی خانه‌های دارای نشــان × حرکت کند. رخ همچنین می‌تواند با **1** ♖**xe7** پیاده‌ی ســیاه را بگیرد.



حرکت سیاه

آیا رخ سیاه وزیر سفید را زیر ضرب دارد؟

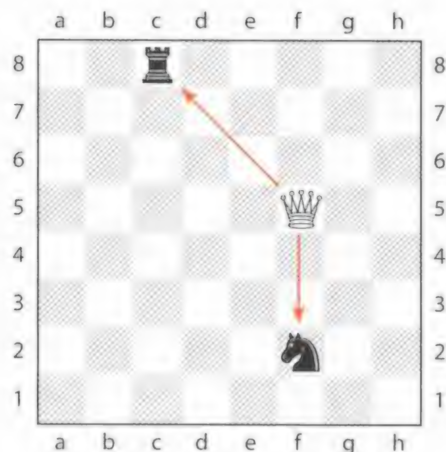
خیر! فیل سیاه سَد راه آن است و رخ هم نمی‌تواند از روی آن بپرد.



حرکت سفید

در این وضعیت، یک حرکت خوب وجود دارد: ســفید می‌تواند رخ خود را با **1** ♖**d6** به جایی ببرد که به هر دو اســب ســیاه حمله کند.

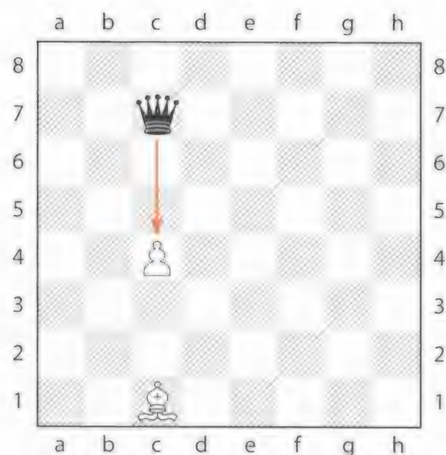
تمرین حرکت وزیر و گرفتن مهره با آن



حرکت سفید

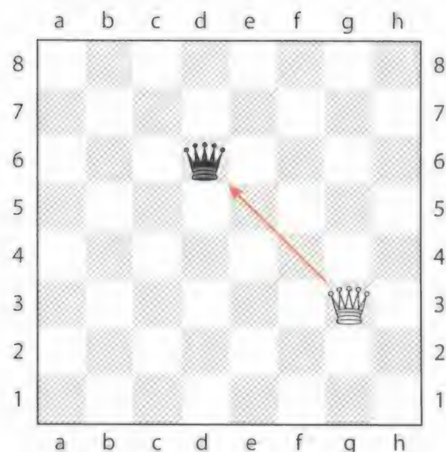
به یاد داشــته باشید که وزیر می‌تواند عقب و جلو برود؛ در خطوط مستقیم یا در امتداد قطرها.

در اینجا وزیر سفید می‌تواند با **1 ♕xc8** رخ سیاه را گرفته، و یا با **1 ♕xf2** اسب سیاه را بزند.



حرکت سیاه

وزیــر نمی‌توانــد بپــرد! وزیــر ســیاه می‌توانــد پیــاده را بگیرد، **...1 ♕xc4** اما نمی‌تواند فیل ســفید را بزند، زیرا پیاده ســد راه آن است.

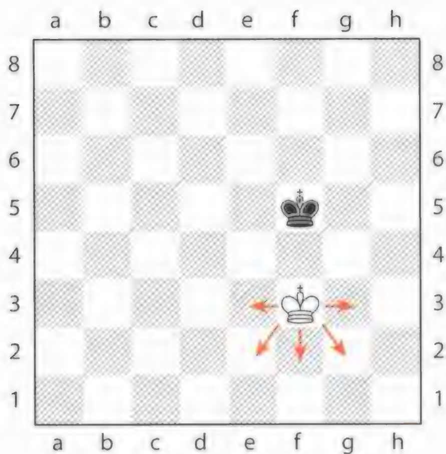


حرکت سفید

وضعیتــی جالب. هر دو وزیر یکدیگــر را زیر ضرب دارند. نوبت هر کدام که باشد، می‌تواند همتای حریفش را بزند.

امــا خوشــبختانه برای ســفید، نوبــت بــا او اســت و می‌تواند با **1 ♕xd6** وزیر سیاه را بگیرد.

تمرین حرکت شاه و گرفتن مهره‌ها با آن

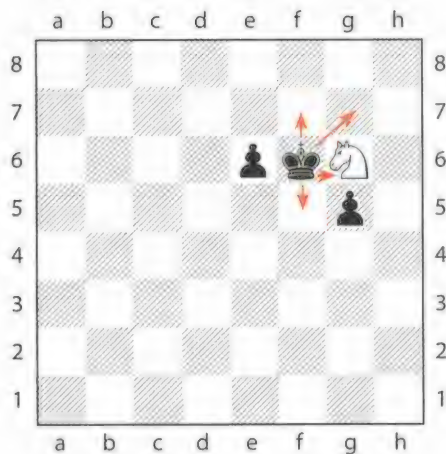


حرکت سفید

شاه سفید از f3 می‌تواند به خانه‌های e2, e3 , f2, g2 , g3 برود.

شاه سفید نمی‌تواند به f4 ، e4 یا g4 برود، زیرا شاه سیاه در f5 راه او را بسته است.

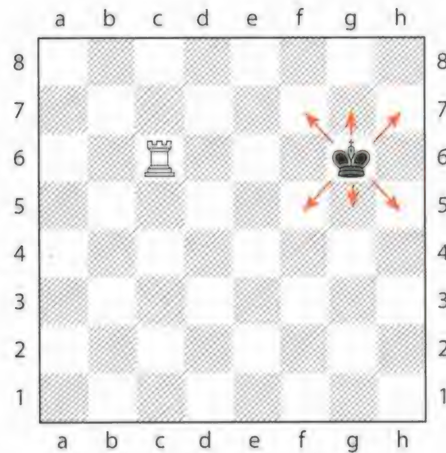
به یاد داشته باشید دو شاه هرگز نمی‌توانند در دو خانه‌ی کنار هم قرار گیرند، چرا که در معرض کیش شاه حریف قرار می‌گیرند!



حرکت سیاه

شاه سیاه در خانه‌ی f6 است و می‌تواند با **...1 ♔xg6** اسب سفید را بگیرد. شاه همچنین می‌تواند به سه خانه‌ی f7، g7 یا f5 برود.

شاه نمی‌تواند به e7 یا e5 برود، چون با اسب سفید کیش می‌شود. نمی‌توانید شاه خود را به خانه‌ای ببرید که کیش شود.

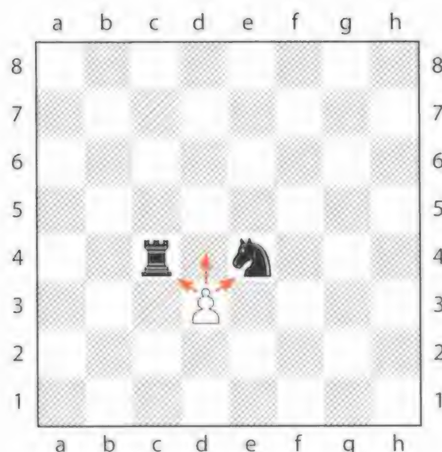


حرکت سیاه

شاه سیاه با رخ کیش است، اما این مشکل بزرگی نیست، زیرا او شش خانه‌ی دیگر را در اختیار دارد:

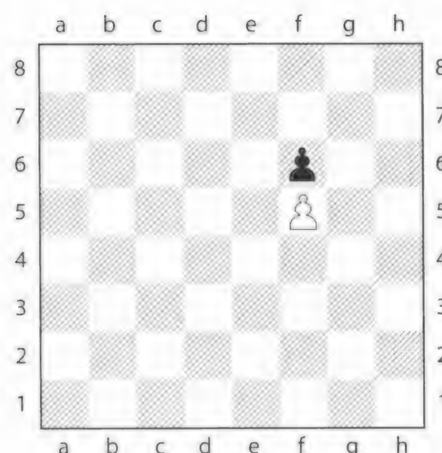
f7, g7, h7, f5, g5, h5

تمرین حرکت‌های پیاده و گرفتن مهره با آن



حرکت سفید

پیاده‌ی سفید در d3 سه گزینه برای حرکت دارد:
رفتن به جلو با **1 d4**
گرفتن رخ سیاه با، **1 dxc4**
و یا گرفتن اسب سیاه در امتداد قطر با **1 dxe4** .

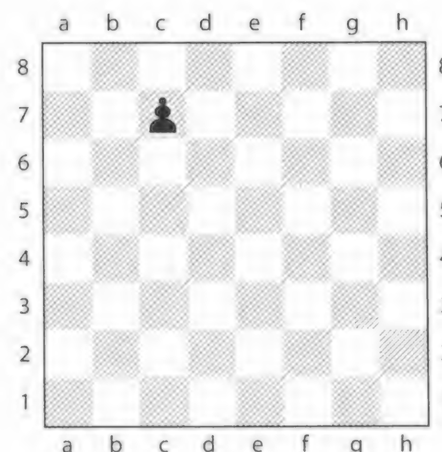


حرکت سفید

پیاده‌ی سفید چه حرکتی می‌تواند انجام دهد؟
چون پیاده‌ی سفیدِ f5 توسط پیاده حریف سد شده است، پس نمی‌تواند به جلو حرکت کند.

همچنین نمی‌تواند پیاده‌ی سیاه را نیز بگیرد، چون پیاده‌ها فقط به‌صورت قطری مهره می‌گیرند و البته می‌دانیم که به عقب هم نمی‌تواند برود.

بنابراین هیچ حرکتی ندارد!

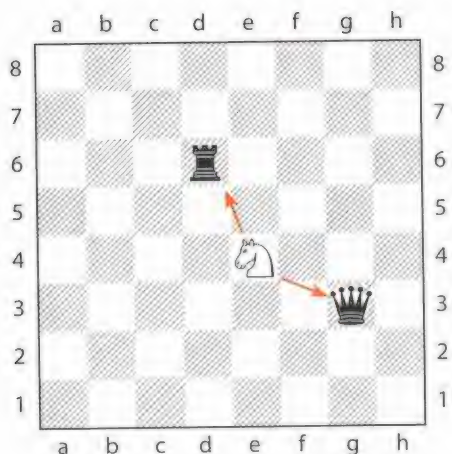


حرکت سیاه

این یکی کمی دشوارتر است. حرکت‌های ممکن پیاده سیاه کدامند؟
معمولاً پیاده فقط یک خانه به جلو می‌رود. اما این پیاده هنوز در خانه‌ی اصلی آغازین خود است. پس سیاه حق انتخاب دارد. می‌تواند در حرکت اول، **1... c6** انجام دهد؛ یعنی یک خانه به پیش رود.

یا می‌تواند در صورت تمایل، دو خانه نیز پیش رود **1... c5** .

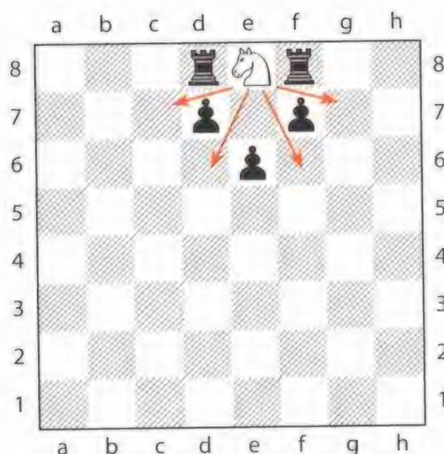
تمرین حرکت‌های اسب و گرفتن مهره با آن



حرکت سفید

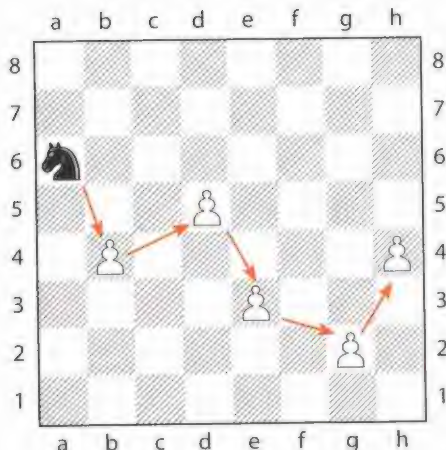
دیدیم که اسب به روش غیرمعمولِ L شکل حرکت می‌کند.
اگر یکی از مهره‌های حریف در خانه‌ای باشد که اسب بتواند به آن حرکت کند، می‌توانید آن را بگیرید.

در اینجا می‌توانید با **1** ♘**xd6** رخ و یا با **1** ♘**xg3** وزیر سیاه را بگیرید.



حرکت سفید

اسب به دلیل قابلیت پرش از روی مهره‌ها، با بقیه مهره‌ها متفاوت است. در اینجا گرچه اسب سفید توسط مهره‌های سیاه در محاصره است، اما جالب است که می‌تواند با پرش به چهار خانه‌ی c7 ، d6 ، f6 ، و g7 از مهلکه بگریزد!



حرکت سیاه

با این سـفر کوتاه اسب، می‌توانید به توان مهره‌ی مزبور در گرفتن پیاده‌های سـفید پی ببرید که با پنج حرکت متوالی، هر پنج پیاده را می‌گیرد. البته چنین چیزی در بازی واقعی رخ نمی‌دهد، زیرا در هـر نوبت نمی‌توانید بیش از یک حرکت انجام دهید؛ وگرنه صدای حریفتان درمی‌آید!

آزمون هفت

ببینید تا چه‌قدر می‌توانید حرکت‌ها و مهره گرفتن‌های شــطرنج را انجام دهید. پاســخ‌ها را به شیوه‌ی ثبت جبری بنویسید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۰۸)



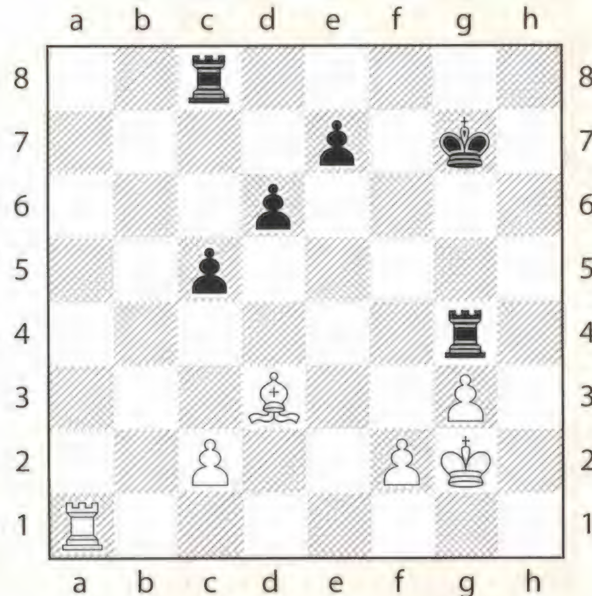
۱. حرکت سیاه

سیاه با کدام حرکت، یک سوار سفید را «مجانی» می‌گیرد؟



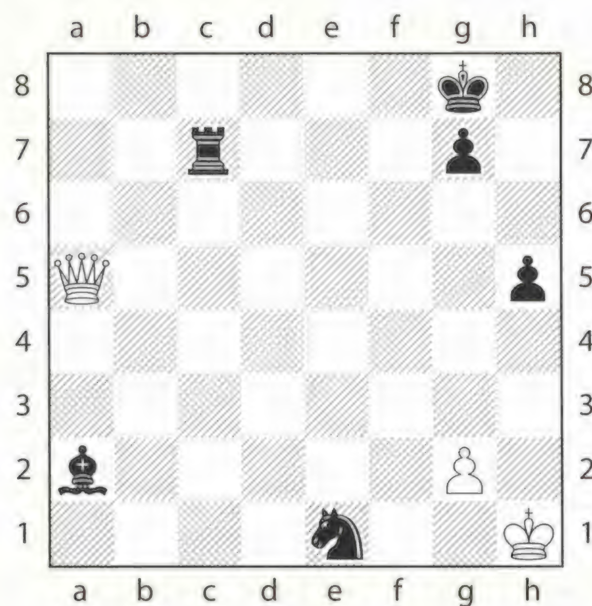
۲. حرکت سیاه

آیا سیاه می‌تواند مهره‌ای را بگیرد؟



۳. حرکت سفید

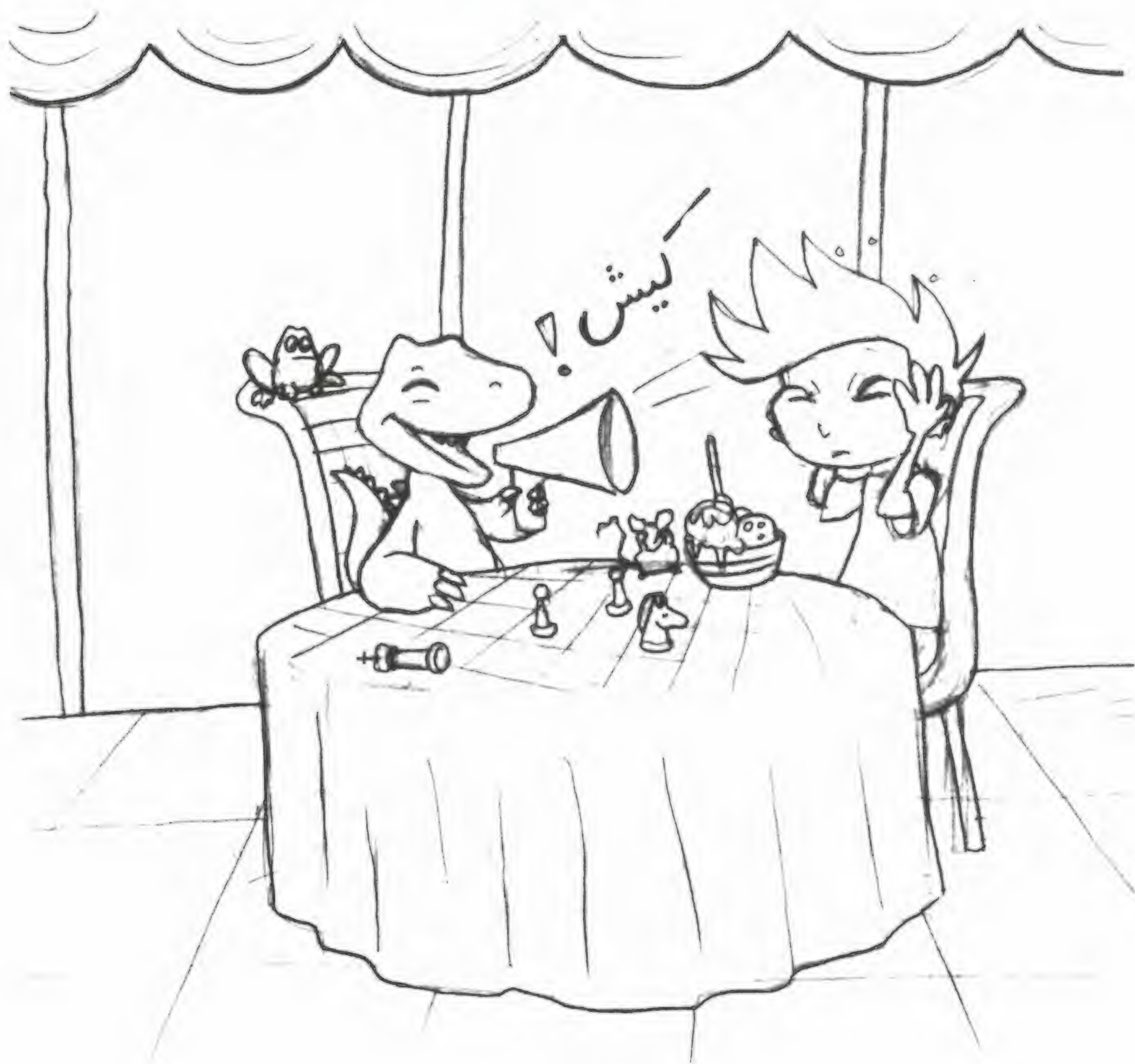
فیل ســفید می‌تواند به خانه‌ای برود که هر دو رخ ســیاه را مورد حملــه قرار دهد. آن حرکت را بیابید.



۴. حرکت سفید

وزیر سفید همزمان به چهار مهره‌ی بی‌دفاع سیاه حمله کرده است. البته او باید با ارزش‌ترین مهره‌ی حریف را برای گرفتن برگزیند. حرکت او کدام است؟

تمرین کیش دادن



آیا بازیکنان حرفه‌ای، کیش را با صدای بلند اعلام می‌کنند؟

خیر! هر چند این کار در بازی‌های دوستانه، مایه‌ی سرگرمی است!

اما در بازی‌های جدی، کار مؤدبانه‌ای نیست.

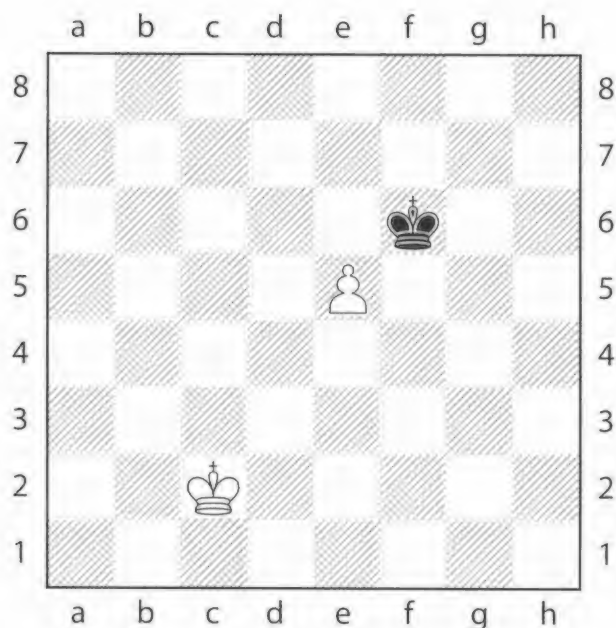
دلایل آن زیاد است: اولاً ممکن است حواس بازیکنان میزهای دیگر را پَرت کند.

دوم آن‌که اعلام آن با صدای بلند، بدان معنی است که حریف متوجه زیر ضرب بودن

شاه خود نیست و باید به او فهماند!

کیش دادن

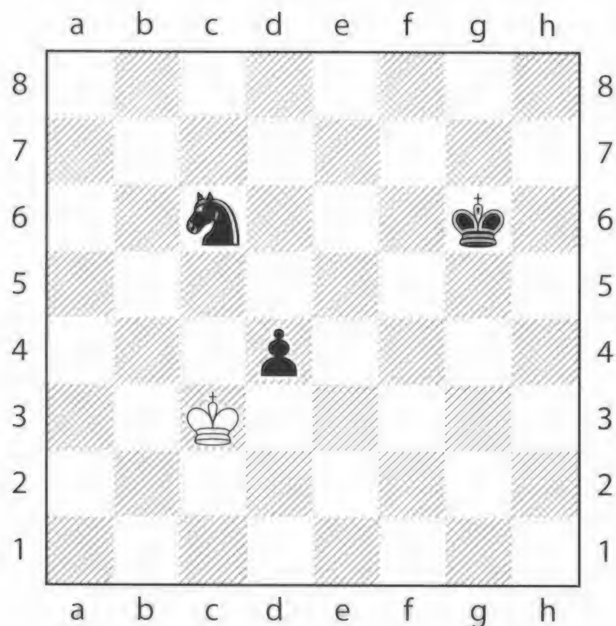
از آنجا که شاه بسیار مهم است، تهدید آن را نیز باید جدی گرفت. اگر شاه توسط مهره‌ی حریف مورد تهدید قرار گرفته باشد، می‌گوییم کیش شده است.
البته نباید بگذارید شاهِ شما را بزنند؛ یعنی باید خیلی فوری شاه را از خط کیش دور کنید. رها کردن شاه در کیش و انجام حرکتی دیگر، قانونی نیست.



حرکت سیاه

شاه سیاه با پیاده‌ی سفید کیش است. پیاده به شاه حمله کرده است.

اما در این وضعیت به آسانی می‌توان از پسِ این کیش برآمد. شاه سیاه افزون بر رفتن به خانه‌های دیگر، می‌تواند با **...1 ♔xe5** ، پیاده را گرفته و کیش را رفع کند.



حرکت سفید

در اینجا شاه سفید با پیاده‌ی سیاه کیش است؛ اما این وضعیت با مثال پیش فرق دارد: زیرا پیاده‌ی کیش‌دهنده، با اسب سیاه حمایت می‌شود و بنابراین شاه نمی‌تواند آن را بگیرد. گرفتن چنین پیاده‌ای توسط شاه قانونی نیست، زیرا با انجام آن، شاه بازهم کیش خواهد شد.

پس شاهِ سفید باید جابه‌جا شود.

رفع کیش

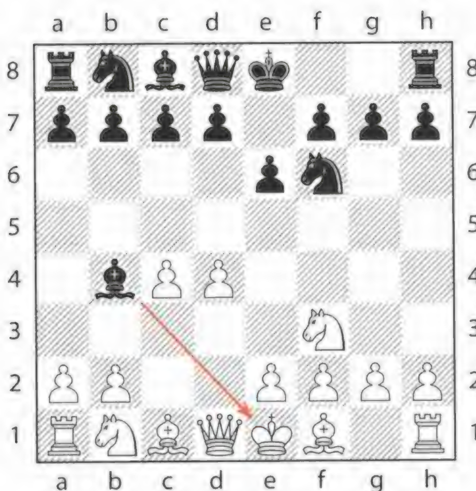
از هر کیشی نترسید! سه راه برای گریز از آن وجود دارد:

الف بردن شاه به خانه‌ای اَمن؛
ب بستن راه کیش با مهره‌ای دیگر؛
پ زدن مهره‌ی کیش‌دهنده.

یک کار را نمی‌توانید انجام دهید و آن، ماندن در کیش است. شـاه زیرِ ضرب حتماً باید بلافاصله از کیش رهایی یابد.

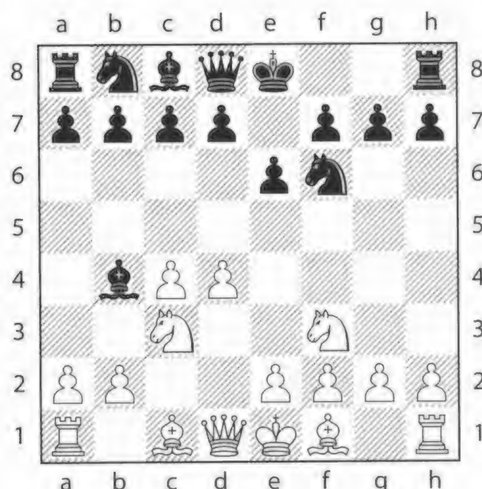
کیش دادن و گریز از کیش

در دو شکل زیر خواهیم دید چگونه می‌توان راه کیش را با مهره‌ای دیگر بست.



حرکت سفید

فیل سـیاه به شاهِ سـفید کیش داده است. چون شـاه نمی‌تواند به خانـه‌ی اَمنِ دیگری رفته و یا فیـلِ کیش‌دهنده را بزند، پس تنهـا راه رفع کیش، قرار دادن مهره‌ای بر سـر راه کیش اسـت. خوشـبختانه در این مورد، به روش‌های گوناگون می‌توان این کار را انجام داد. (تلاش کنید آن‌ها را بیابید).

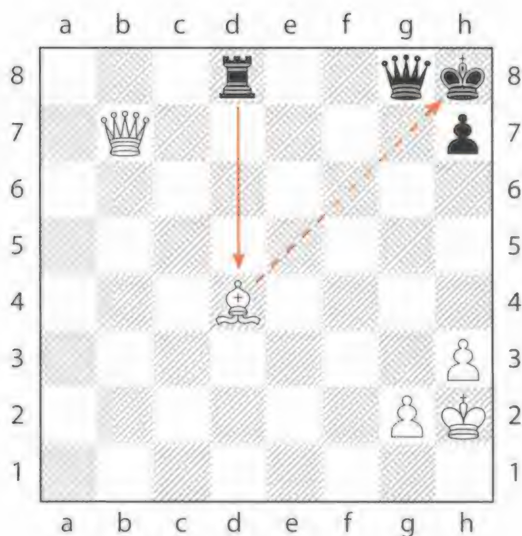


حرکت سیاه

سفید در اینجا بستن راه کیش با اسب را برگزیده است.

اسب در c3 راه کیش را بسته است. شاه سفید دیگر کیش نیست. در این حالت، کیش سیاه برای سفید خطرناک نبود.

کیش دادن و رفع کیش



حرکت سیاه

اکنون ببینیم چگونــه می‌توان با زدن مهره از کیش گریخت. شاه سیاه با فیل سفید کیش است. که می‌تواند مشکل بزرگی باشــد؛ اما سیاه راهی آســان برای گریز از آن دارد: می‌تواند با رخ، فیــل را بگیــرد: ♖xd4 ...1 و بنابراین شــاه او دیگر در معرض خطر نیست.



حرکت سفید

ببینید که کیش می‌تواند تا چه اندازه کشــنده باشــد. سفید بــا ♖d8+ 1 کیــش می‌دهد و همزمان به فیل هم حمله می‌کند. سیاه باید شاه خود را از خط کیش خارج کند. اکنون به شکل بعدی نگاه کنید:

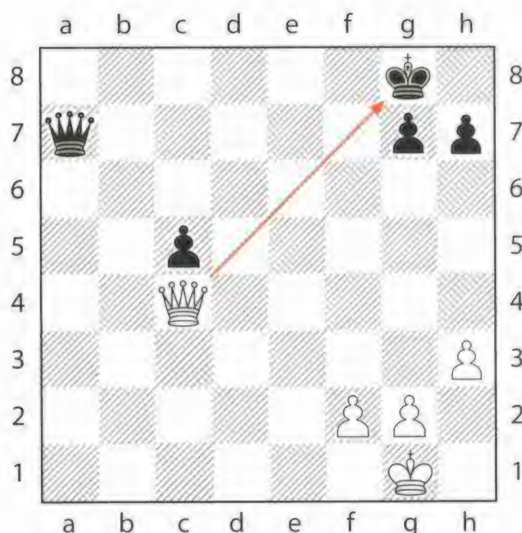


حرکت سیاه

شــاه سیاه می‌تواند خیلی راحت و سریع به خانه‌ی h7 برود و از کیش فرار کند. اما کیش برای ســیاه فاجعه بار است. چرا؟ چون فیل او از دســت می‌رود. پس از ♔h7 ...1 ، ســفید با انجام ♖xa8 2 فیل ســیاه را می‌گیرد. ســیاه راهی برای حفظ فیل نداشت، چون کیش بود.

کیش دادن و رفع کیش

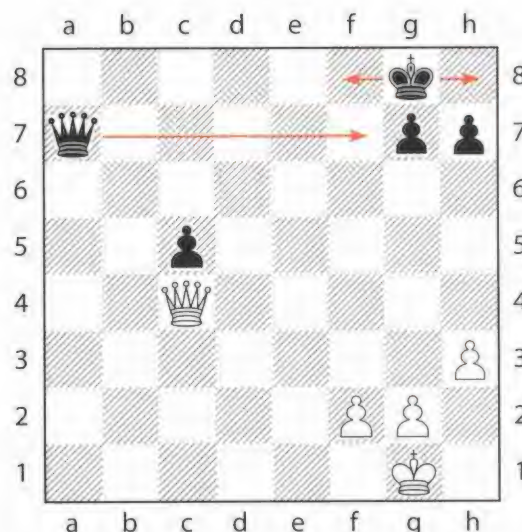
مهم است بدانید که کیش دادن همواره حرکت نیرومندی نیست؛ گرچه همواره ادامه‌ای اجباری در پی دارد. پس همواره باید مراقب کیش شدن خود باشید و پیامدهای آن را به دقت محاسبه کنید.



حرکت سیاه

وزیر سفید به c4 آمده و به شاه سیاه کیش داده است. به شاه سیاه حمله شده است و باید خیلی فوری از کیش بگریزد.

در این وضعیت سه راه گوناگون برای رفع کیش وجود دارد که در شکل بعدی نشان داده شده است.



حرکت سیاه

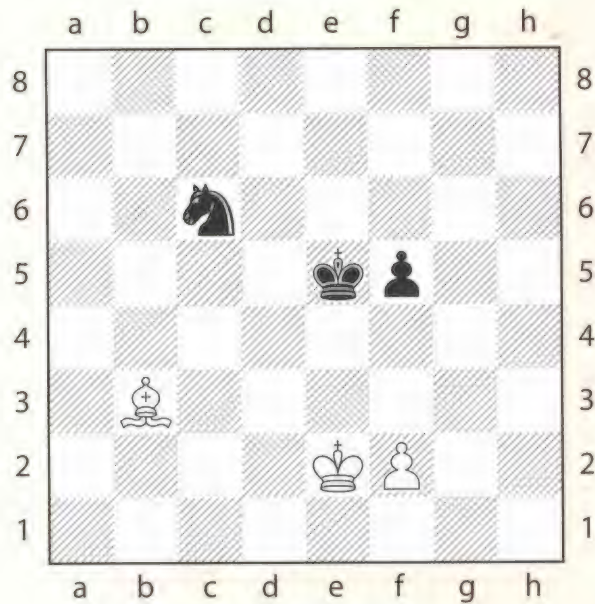
پیکان‌ها نشان‌دهنده‌ی سه راه گریز شاه از کیش است. دوتای آن با حرکت شاه، و دیگری با بستن مسیر کیش توسط وزیر سیاه مهیا می‌شود: شاه می‌تواند به f8 یا h8 برود و یا اینکه وزیر سیاه به خانه‌ی f7 آمده و مانع کیش شود.

کیش را در شیوه‌ی ثبت جبری حرکت‌ها چگونه بنویسیم؟

از نماد " + " برای نشان دادن کیش استفاده می‌کنند. برای نمونه، کیش وزیر سفید را در شکل بالا، با نماد ♕c4+ نشان می‌دهند: یعنی وزیر سفید به خانه‌ی c4 آمده و کیش داده است.

آزمون هشت

در چهار تمرین زیر باید یا کیش بدهید و یا از آن بگریزید. پاسخ خود را به شیوه‌ی ثبت جبری بنویسید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۰۹)



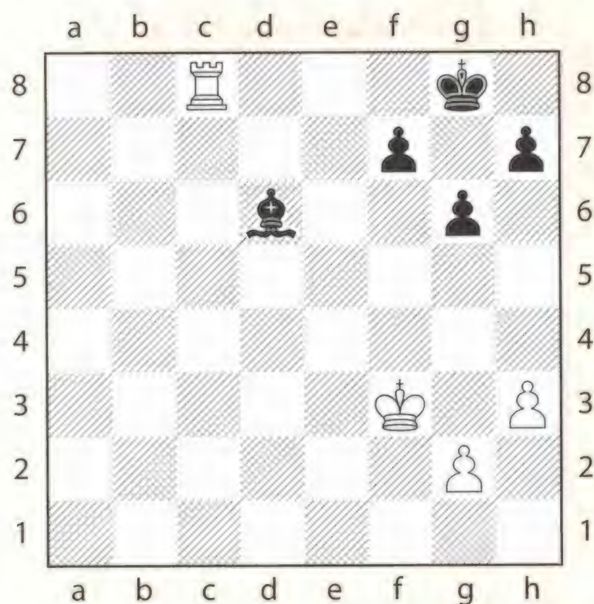
۱. حرکت سیاه

شاه سفید با کدام حرکت کیش می‌شود؟



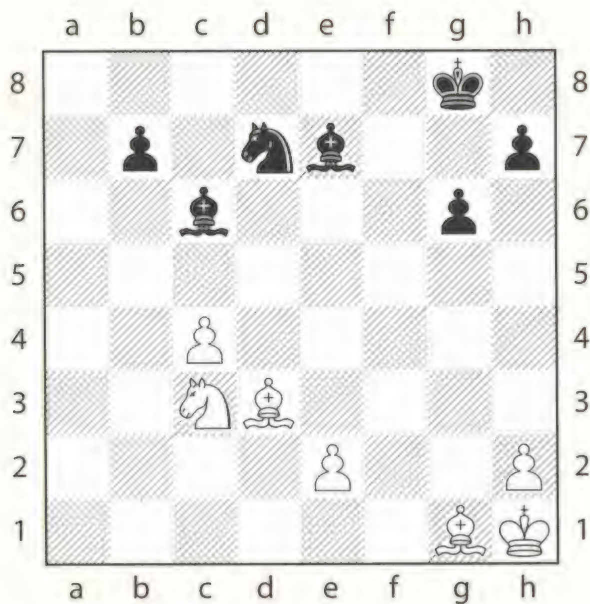
۲. حرکت سفید

شاه سیاه با کدام حرکت کیش می‌شود؟



۳. حرکت سیاه

شاه سیاه با رخ کیش است. با چند حرکت ممکن می‌تواند از آن بگریزد؟



۴. حرکت سفید

فیل سیاه در c6 به شاه سفید کیش داده است. سفید برای رفع کیش چند راه پیش رو دارد؟

کیش و مات!



هدف در شطرنج به دام انداختن شاه حریف است.

هنگامی که شاه کیش است و نمی‌توان آن را از کیش خارج کرد.

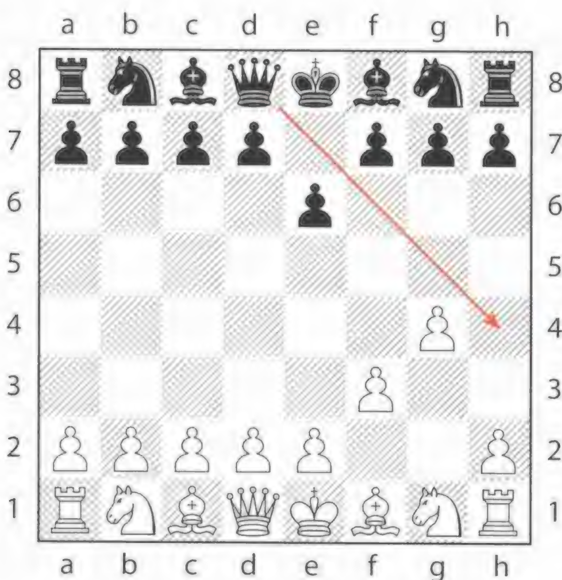
وضعیت کیش و مات به وجود می‌آید و بازی نیز به پایان می‌رسد.

اعلام کیش و مات!

اگر شـــاهی کیش شـــود و نتواند از آن بگریزد، چه رخ می‌دهد؟ بله، کیش و مات می‌شود! این به معنی پایان بازی است. بازیکنی که شاه او مات شده، بازنده است.

کل هدف شطرنج، به دام انداختن شاه حریف است. اگر به وضعیتی برسید که تهدید گرفتن شاه حریف را داشته باشـــید، و حریف هم نتواند مانع عملی شـــدن تهدید شما شـــود، بازی را برده‌اید! کیش و مات ممکن است در هر لحظه از بازی اتفاق بیفتد، پس مراقبت باشید.

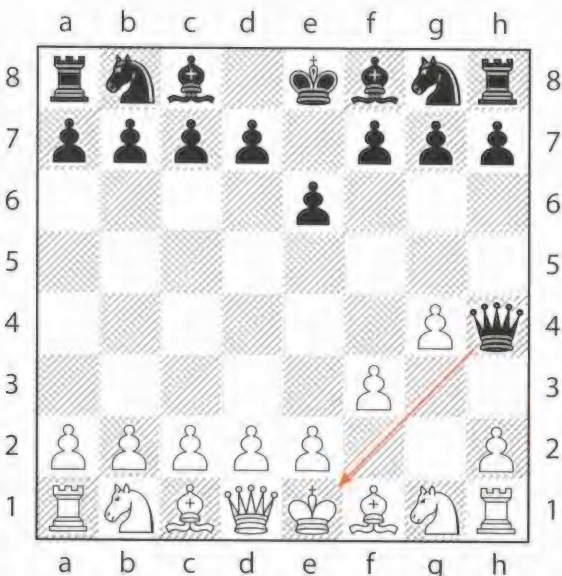
در زیر، مات در دو حرکت را می‌بینید که تنها یک بازیکن بسیار ابتدایی در دام آن می‌افتد.
آن را «مات ناشیانه» می‌نامند، چون سفید با انجام دو حرکت کاملاً ناشیانه تنها در دو حرکت مات می‌شود.
1 f3 e6 2 g4



حرکت سیاه

از آنجا که ســـفید در دو حرکت اول بســـیار ضعیف بازی کرده است، سیاه می‌تواند با ♕h4 ...1 مات کند.

در شکل بعد، وضعیت مات را می‌بینید.



سفید مات شده است!

شـــاه کیش است و راه گریزی ندارد. پس سفید مات شده است.

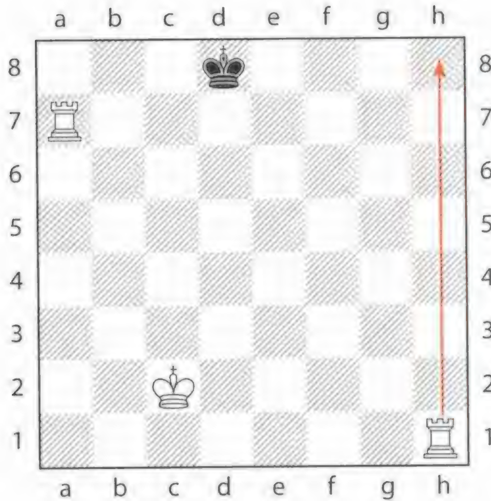
- شاه سفید خانه‌ای برای رفتن ندارد.
- هیچ مهره‌ای از سفید هم نمی‌تواند سد راه کیش شود.
- مهره‌ی کیش‌دهنده را نیز نمی‌توان گرفت.

بازی پایان یافته و سیاه برده است.

تمرین کیش و مات!

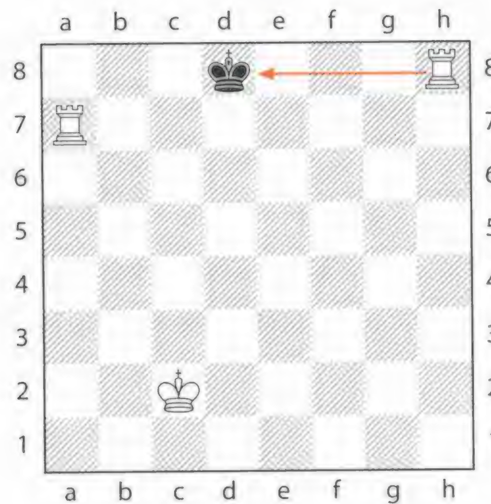
به یاد داشـــته باشید که هرگز شاه را نخواهید گرفت: همین که کیش و مات کردید، بازی بلافاصله خاتمه می‌یابد و شاه عملاً گرفته نمی‌شود.

بسیاری از کیش و مات‌ها هنگامی رخ می‌دهند که یک طرف چندین مهره را گرفته است. معمولاً چند مهره جلو بودن، برتری بزرگی به‌حســاب می‌آید، چرا که می‌توانید از مهره‌های اضافی خود برای به گوشــه کشــاندن و مات کردن شاه حریف استفاده کنید.



حرکت سفید
کیش و مات با استفاده از دو رخ

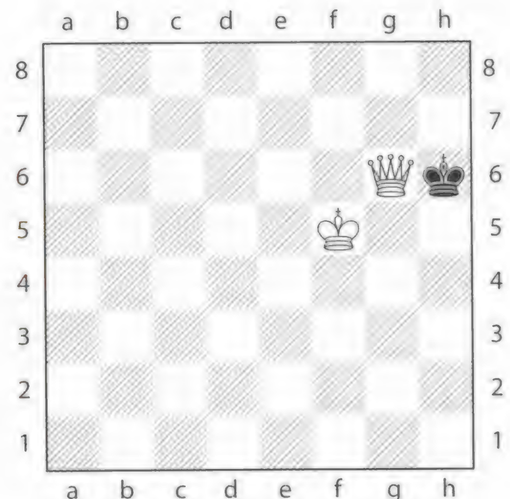
سفید دو رخ پیش است. وضعیت سیاه ناامیدکننده است و سفید می‌تواند به آســانی و با انجام ♖h8 1 مات کند (شکل بعدی را نگاه کنید).



سیاه مات است!

می‌بینید که شاه سیاه با یک رخ سفید کیش است. اما چرا مات شده است؟

دلیل این است که رخ دیگر که در خانه a7 قرار دارد، مانع فرار شــاه سیاه است. چون شاه سیاه نمی‌تواند از کیش بگریزد. سفید بازی را برده است.



و اکنون یک کیش و مات آسان با وزیر

سیاه کیش و مات است.

شاه کیش شده‌ی سیاه، راهی برای گریز ندارد.

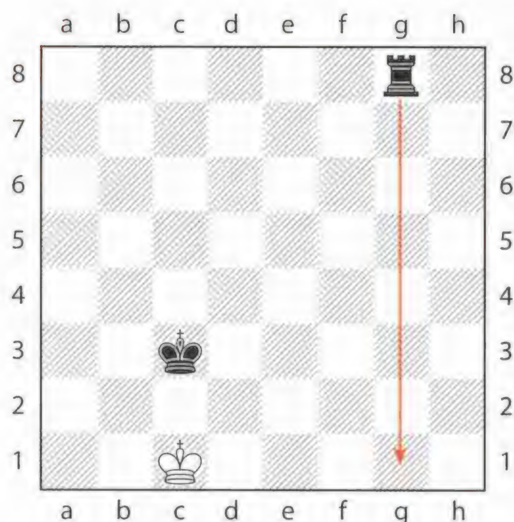
آیا شــاه سیاه می‌تواند وزیر ســفید را بگیرد؟ البته که نه، چون وزیر با شاه سفید حمایت می‌شود.

تمرین کیش و مات!

حرکت سیاه

کلید این‌گونه وضعیت‌ها، کشـاندن شـاه مدافع به کنار صفحه است.

سیاه با انجام ♖g1 ...1 مات می‌کند.



سفید کیش و مات است

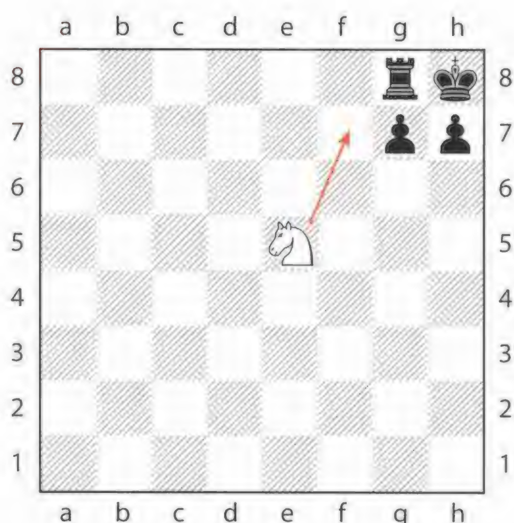
شـاه سـفید راه گریزی ندارد: به دلیل حضور شاه سـیاه، نمی‌تواند به جلو برود و شـاه سیاه، همه‌ی خانه‌های عرض دوم را کنترل کرده است.



چند کیش و مات اساسی

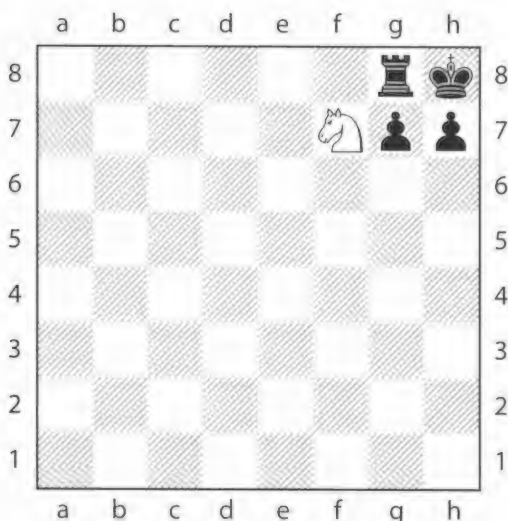
حرکت سفید

مات مشـهور به «مات مختنق» که در آن، خانه‌های فرار شاه توسط مهره‌های خودی اشغال شده است.



سیاه کیش و مات است

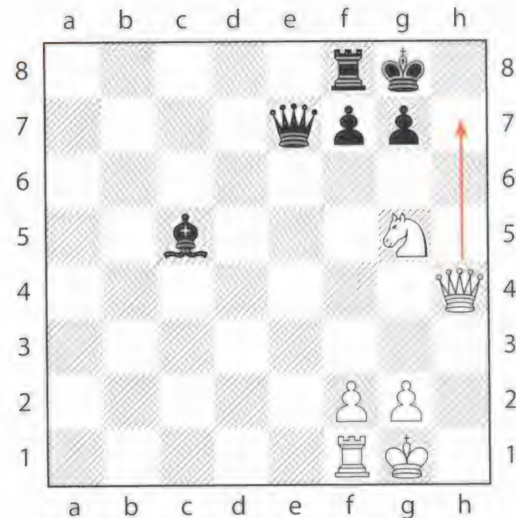
خیال‌انگیز! سفید با استفاده از یک اسب تنها، مات کرده اسـت. شـاه سـیاه نمی‌تواند به هیچ خانه‌ای بگریزد، چون رخ و پیاده‌های سـیاه، خانه‌های فرار را اشغال کرده‌اند.



تمرین کیش و مات!

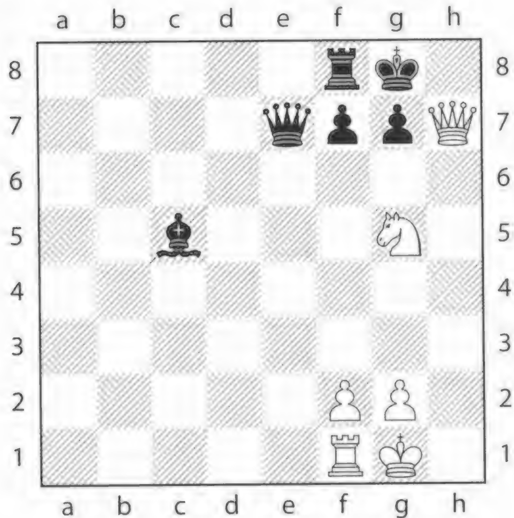
حرکت سفید

وزیر سفید با پیشروی 1 ♕h7 به شاه سیاه حمله می‌کند و او راه فراری ندارد. نمودار بعدی را ببینید.



سیاه کیش و مات است

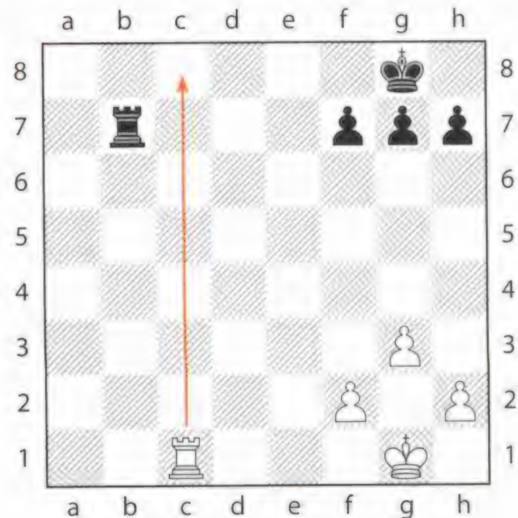
سیاه نمی‌تواند کاری بکند. وزیر سفید را نمی‌توان با شاه گرفت، زیرا با اسب حمایت می‌شود. بازی تمام است و سفید بازی را برده است!



چند کیش و مات اساسی دیگر

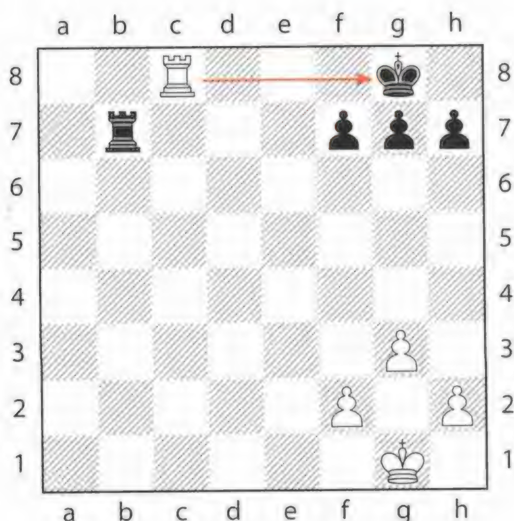
حرکت سفید

مات مشهور به «مات عرض آخر» که در آن، شاه به دلیل حضور پیاده‌های خودی، راهی برای فرار از کیش ندارد. سفید با 1 ♖c8 به وضعیت روبه‌رو می‌رسد.



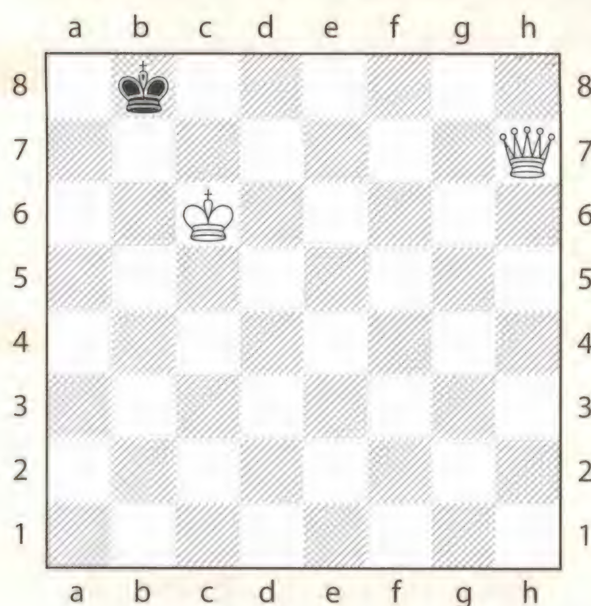
سیاه کیش و مات است

شاه سیاه نمی‌تواند از کیش و مات بگریزد: پیاده‌های خودی مانع فرار او هستند! بازی تمام است و سفید می‌برد.



آزمون نُه

کیش و مات را تا چه اندازه می‌توانید خوب ببینید؟ پاسخ خود را به شیوه‌ی ثبت جبری بنویسید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۰۹)



۱. حرکت سفید

سفید به آسانی می‌برد؛ اما سریع‌ترین راه برد در یک حرکت کدام است؟



۲. حرکت سفید

حرکت برنده‌ی سفید چیست؟



۳. حرکت سیاه

گرچه سیاه می‌تواند با ♘xf3...1 وزیر سفید را بگیرد، اما آیا می‌توانید حرکتی نیرومندتر از آن بیابید؟

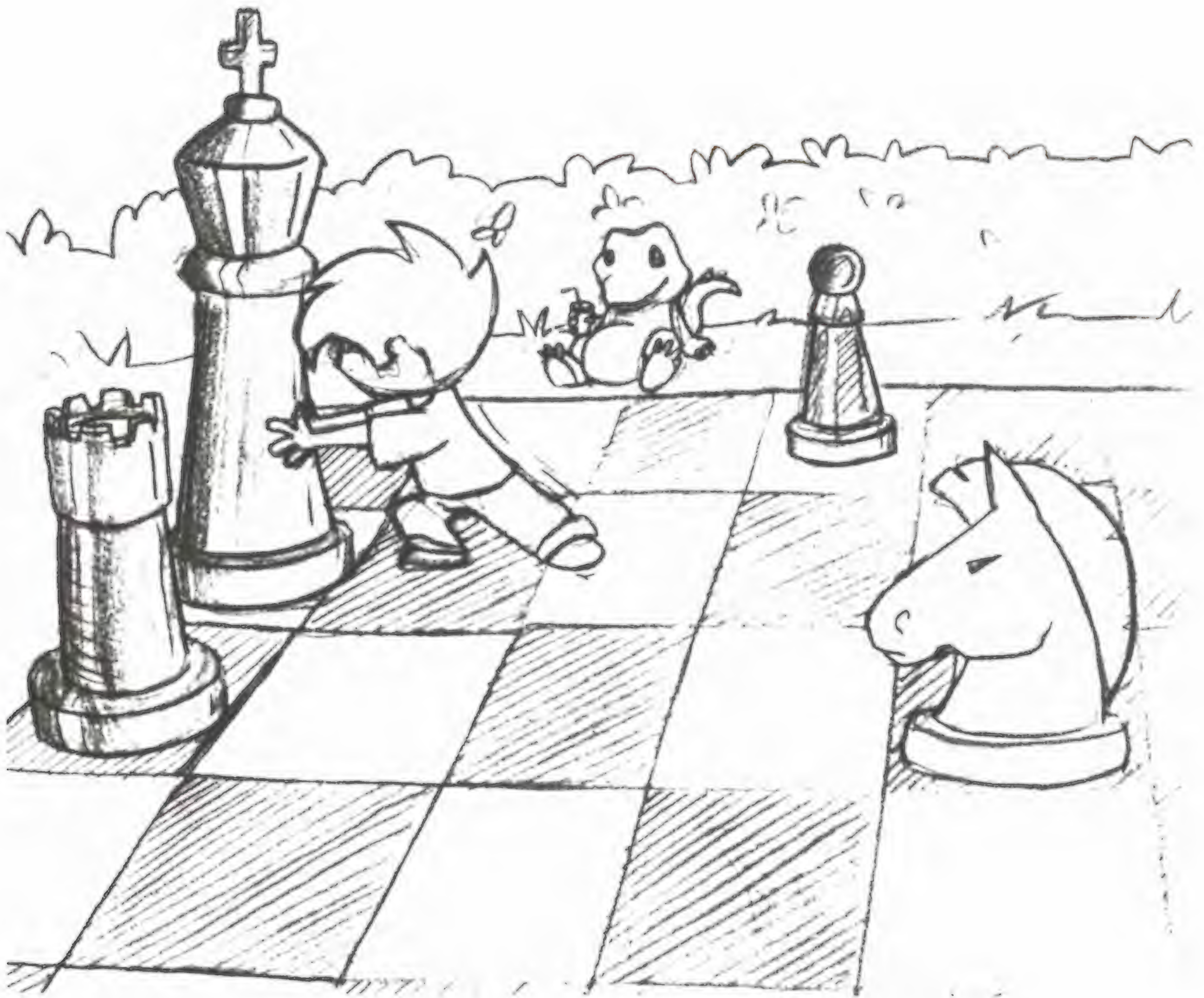


۴. حرکت سفید

شاه سفید کیش است و نمی‌تواند حرکت کند. اما چرا این وضعیت کیش و مات نیست؟

بخش سه

★ آموزش قلعه رفتن ★ ترفیع پیاده ★ گرفتن در حال گذر ★



قلعه حرکتی است که با شاه و یک رخ سر و کار دارد.

در بازی شطرنج فقط یک بار می‌توان در یک حرکت

دو مهره‌ی خودی را حرکت داد.

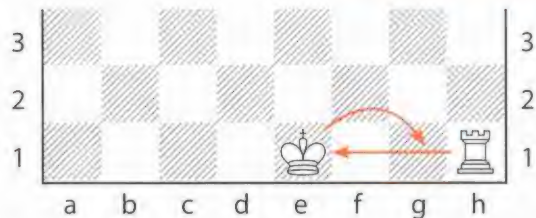
آموزش قلعه رفتن

در طول یک بازی فقط یک بار اجازه دارید حرکتی ویژه با شـاه و رخِ خود انجام دهید که قلعه نام دارد. قلعه بر دو گونه است: قلعه‌ی جناح شاه (کوچک) و قلعه‌ی جناح وزیر (بزرگ).

* این تنِها بار در شـطرنج اسـت که در یک نوبت، دو مهره‌ی خود را جابه‌جا می‌کنید. همچنین تنها باری اسـت که شاه بیش از یک خانه جابه‌جا می‌شود.

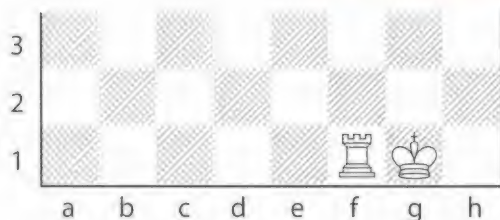
قلعه‌ی جناح شاه

وضعیت پیش از قلعه



حرکت سفید: شـاه و رخ در خانه‌های اولیه‌ی خود هستند و مهره‌ای میان آن‌ها نیست.

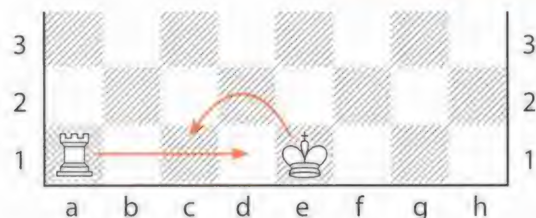
وضعیت پس از قلعه



شکل بالا وضعیت پس از قلعه را نشان می‌دهد. شاه دو خانه به سـوی رخ رفته، و رخ به آن سـوی شاه پریده است.

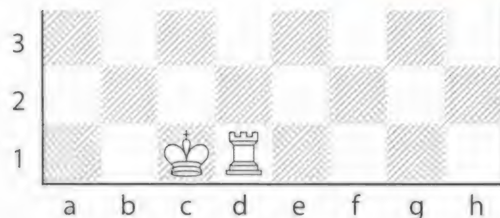
قلعه‌ی جناح وزیر

وضعیت پیش از قلعه



حرکـت سـفید: بار دیگـر شـاه و رخ در خانه‌های اولیه‌ی خود هستند و مهره‌ای بین آن‌ها نیست.

وضعیت پس از قلعه



شکل بالا وضعیت پس از قلعه را نشان می‌دهد. شاه دو خانه به سـوی رخ آمده، و رخ به آن سـوی شاه پریده است.

چگونگی نوشتن حرکت قلعه به روش ثبت جبری حرکت‌ها

قلعه‌ی جناح شاه یا قلعه‌ی کوچک را با 0-0 نشان می‌دهند.
قلعه‌ی جناح وزیر یا قلعه‌ی بزرگ را با 0-0-0 نشان می‌دهند.

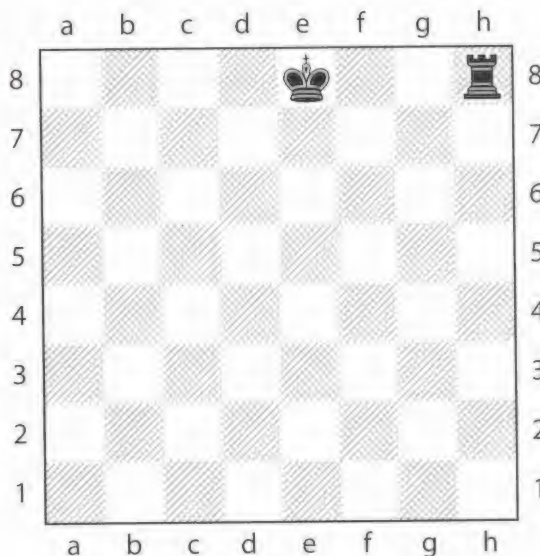
تمرین قلعه رفتن

شاید قلعه رفتن آسان به‌نظر رسد؛ اما برای انجام آن باید چند قانون را رعایت کنید:

- اگر شاه یا رخ حرکت کرده باشند، نمی‌توان قلعه رفت.
- اگر شاه کیش باشد یا در مسیر قلعه رفتن کیش شود، نمی‌توان قلعه رفت.
- اگر شاه در پایان حرکت قلعه رفتن کیش شود، نمی‌توان قلعه رفت.
- اگر مهره‌ای سر راه دو مهره باشد، نمی‌توان قلعه رفت.

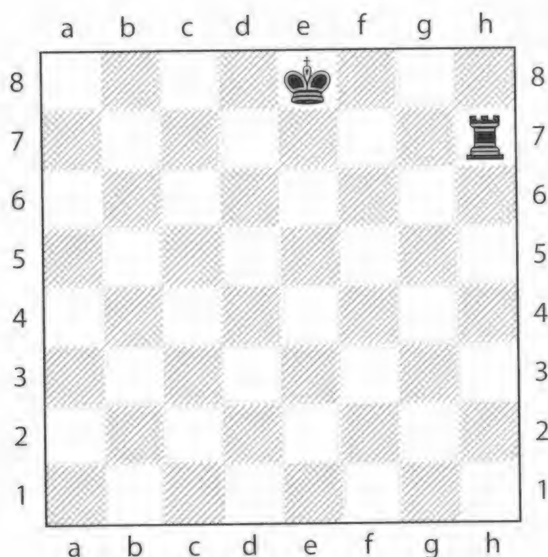
قانون اول حتی در موردی که شاه یا رخ به خانه‌ی آغازین خود بازگشته باشند هم صدق می‌کند. پس همین که شـاه یا رخ را حرکت دادید، بدانید که دیگر نمی‌توان قلعه رفت! همچنین تنها یک‌بار در طول یک بازی می‌توان قلعه رفت.

پرسش: **آیا سیاه می‌تواند در جناح شاه قلعه برود؟**



پاسخ: **بله**؛ به شرطی که رخ و شاه قبلاً حرکت نکرده باشند.

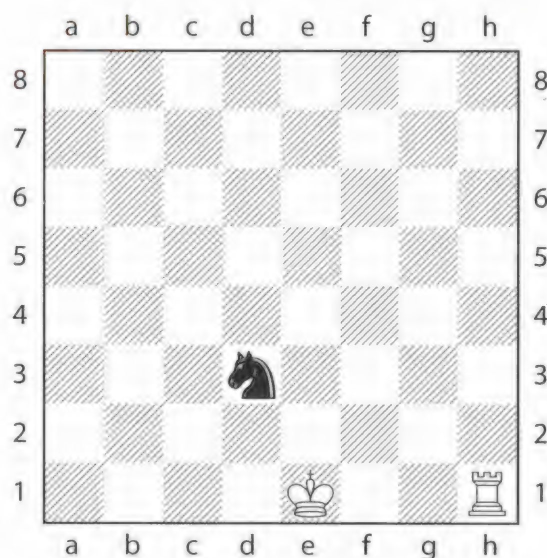
پرسش: **آیا سیاه می‌تواند قلعه‌ی کوچک برود؟**



پاسـخ: **نه!** زیرا رخ در خانه‌ی آغازین خود نیست و به جـای h8 ، در h7 اسـت. پـس قلعـه رفتن ممکن نیست.

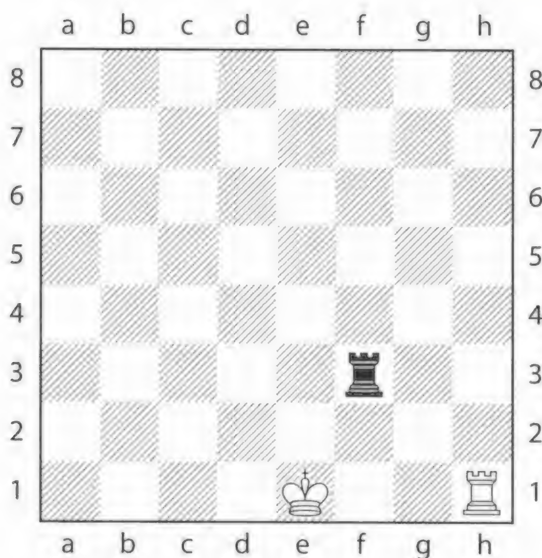
تمرین قلعه رفتن

پرسش: **آیا سفید می‌تواند قلعه‌ی کوچک برود؟**



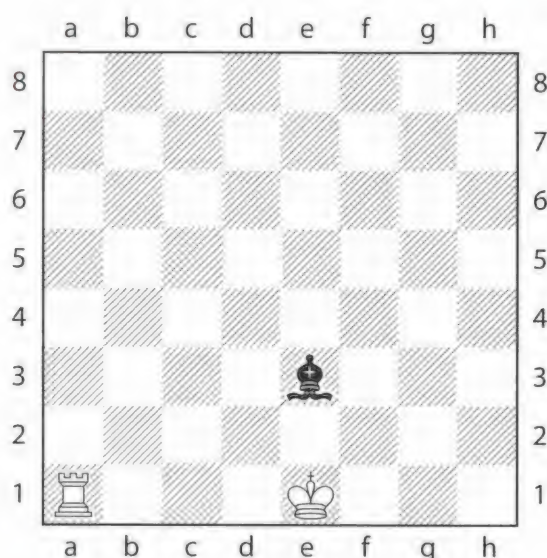
پاسخ: **نه؛** چون شاه سفید کیش است، بنابراین قلعه قانونی نیست.

پرسش: **آیا سفید می‌تواند قلعه‌ی کوچک برود؟**



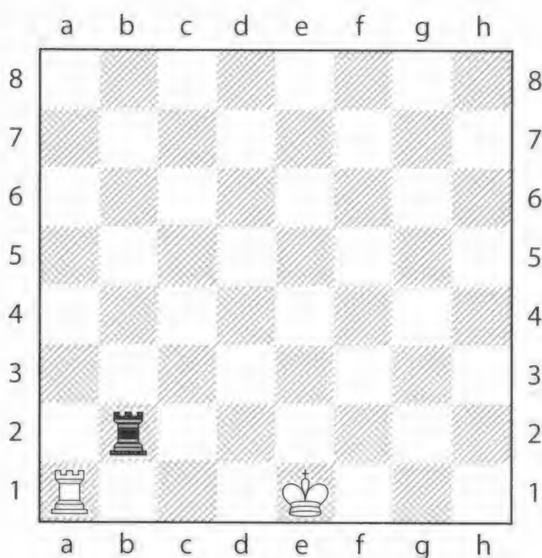
پاسخ: **نه!** زیرا در مسیر قلعه رفتن، با رخ سیاه کیش خواهد شد.

پرسش: **آیا سفید می‌تواند قلعه‌ی بزرگ برود؟**



پاسخ: **نه؛** پس از قلعه، شاه سفید با فیل سیاه کیش خواهد شد و بنابراین بازهم قلعه قانونی نیست.

پرسش: **آیا سفید می‌تواند قلعه‌ی بزرگ برود؟**

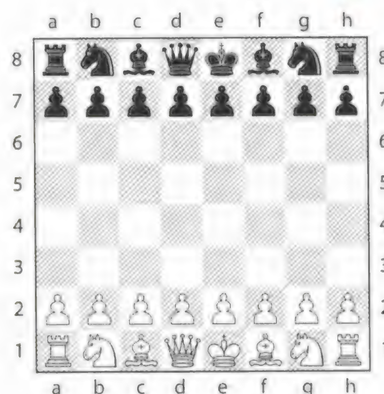


پاسخ: **بله؛** گرچه رخ سیاه خانه‌ی b1 را کنترل می‌کند، اما شاه سفید در مسیر قلعه رفتن، کیش نمی‌شود و بنابراین قلعه قانونی است.

نمونه‌ای از قلعه رفتن در جریان بازی

قلعه رفتن در ابتدای بازی، طرح خوبی است. با قلعه رفتن شاه را از مرکز صفحه که معمولاً برایش خطرآفرین است، به‌جای امن‌تری در کنار صفحه منتقل می‌کنید. همچنین پس از قلعه رفتن، رخ قدرتمند خود را یک‌باره و به‌سرعت در مرکز صفحه وارد عمل کرده‌اید. در زیر به یک بازی می‌پردازیم که هر دو طرف خیلی زود قلعه می‌روند. گشایشِ بازی شده، یعنی دفاع سیسیلی، گشایشی است که توسط بازیکنان با تجربه بازی می‌شود. مطالعه‌ی بازی استادان راه خوبی برای آموختن شطرنج است. ببینید بازیکنان خوب چطور دوست دارند که زود قلعه بروند.

وضعیت آغازین



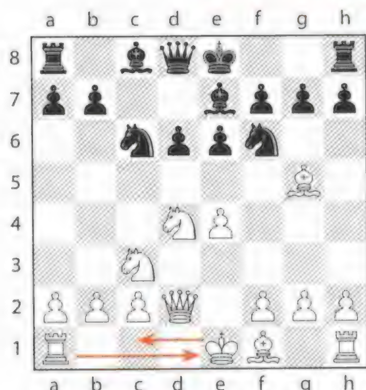
حرکت سفید

بازی با حرکات زیر آغاز می‌شود:

1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♘f6 5 ♘c3 ♘c6 6 ♗g5 e6 7 ♕d2 ♗e7.

ببینید که سفید چقدر سریع مهره‌ها را گسترش داده است.

وضعیت پیش از قلعه رفتن

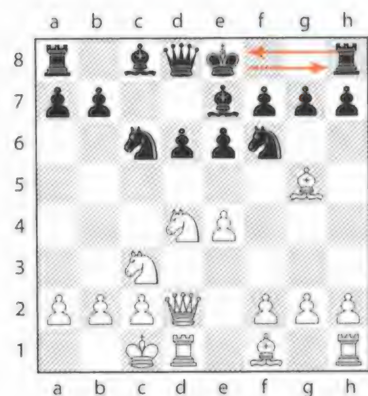


حرکت سفید

حال سفید آماده‌ی قلعه رفتن است:

8 0-0-0

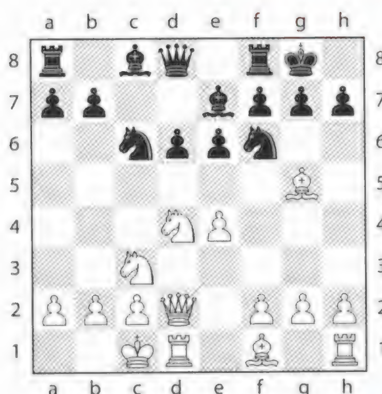
وضعیت پس از قلعه‌ی بزرگ سفید



حرکت سیاه

سفید در آخرین حرکت خود، قلعه‌ی بزرگ رفته است و اکنون نوبت سیاه است! او اما قلعه‌ی کوچک می‌رود: 8... 0-0 .

وضعیت پس از قلعه‌ی سیاه

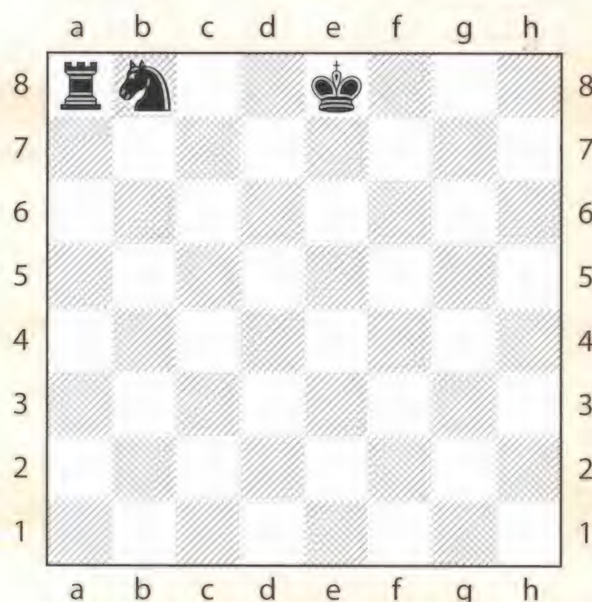


حرکت سفید

اکنون هر دو طرف در ابتدای بازی قلعه رفته‌اند. یک بازی گشایشی خوب! هر دو شاه در نزدیکی کنار صفحه، اَمن‌تر هستند و رخ‌ها نیز در مرکز فعال‌ترند.

آزمون ده

ببینید تا چه اندازه قوانین قلعه را خوب آموخته‌اید. پاسخ خود را به دقت (به شیوه‌ی جبری) بنویسید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۱۰)



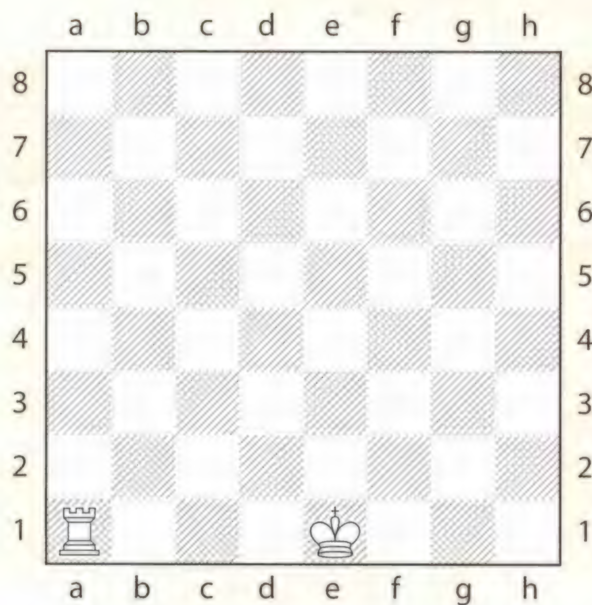
۱. آیا سیاه می‌تواند قلعه برود؟

شاه و رخ هنوز حرکت نکرده‌اند. آیا سیاه می‌تواند قلعه برود؟



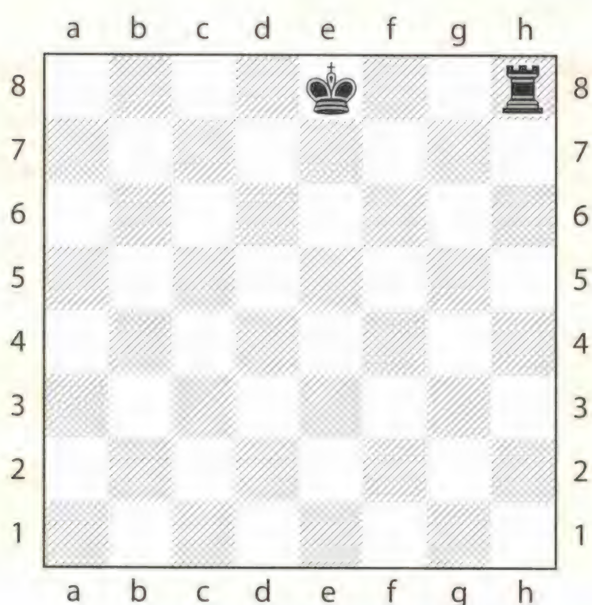
۲. آیا سفید می‌تواند قلعه برود؟

شاه و رخ سفید جابه‌جا نشده‌اند و فضای بین آن‌ها هم خالی است. آیا سفید می‌تواند قلعه کوچک برود؟



۳. رخ سفید پس از قلعه رفتن، در چه خانه‌ای خواهد نشست؟

نام خانه‌ای را که رخ سفید پس از قلعه‌ی جناح وزیر در آن می‌نشیند بنویسید.



۴. شاه سیاه پس از قلعه رفتن، در چه خانه‌ای خواهد نشست؟

نام خانه‌ای را که شاه سیاه پس از قلعه‌ی جناح شاه در آن می‌نشیند بنویسید.

ترفیع پیاده



تبدیل پیاده به وزیر، یک راه خوب برای پیروز شدن است.

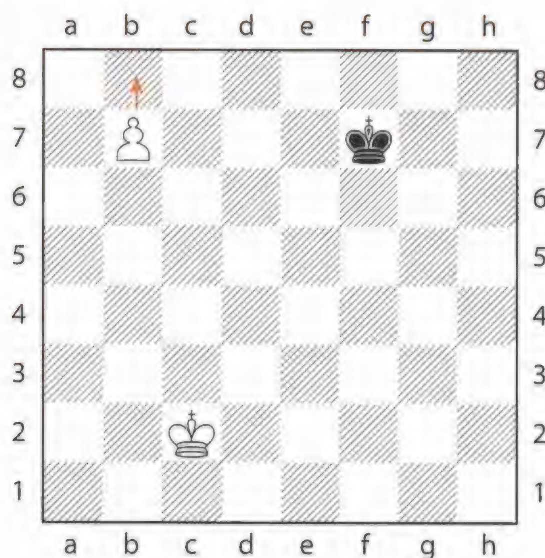
ترفیع پیاده

پیاده‌ها تنها به جلو حرکت می‌کنند و عقب‌گردی در کار نیست. پس اگر پیاده‌ای به عرض آخر رسید چه خواهد شد؟

خوب، قضیه‌ی جالبی رخ خواهد داد: پیاده‌ای که با موفقیت به عرض هشتم برسد، به یک سوار ارتقاء می‌یابد! هر سواری که بخواهید (به غیر از شاه). شما می‌توانید یک وزیر جدید، یا رخ، یا فیل و یا یک اسب تازه داشته باشید. گرچه، اغلب وزیر را برمی‌گزینند چرا که وزیر قوی‌ترین و با ارزش‌ترین سوار است.
از همین‌رو است که ترفیع پیاده را معمولاً «وزیر کردن پیاده» هم می‌نامند.

چگونه یک پیاده به وزیر تبدیل می‌شود

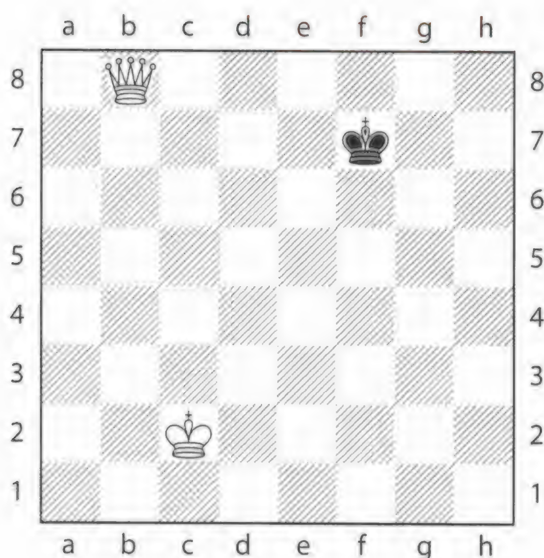
سفید در حال وزیر کردن پیاده‌ی **b** است



حرکت سفید

اگر پیاده‌ی سفید یک خانه‌ی دیگر پیشروی کند، ارتقاء خواهد یافت. سفید پیاده را یک خانه‌ی دیگر خواهد راند و آن را به وزیر تبدیل خواهد کرد:
1 b8 = ♕.

سفید پیاده را وزیر کرده است



پیاده‌ی رسیده به عرض آخر را از صفحه بیرون می‌گذارند و به‌جای آن وزیر قرار می‌دهند. همه‌ی این‌ها در یک حرکت اتفاق می‌افتد. پیاده‌ای را که به عرض آخر می‌رسد، باید فوری ارتقاء داد و دیگر نمی‌تواند پیاده باقی بماند.

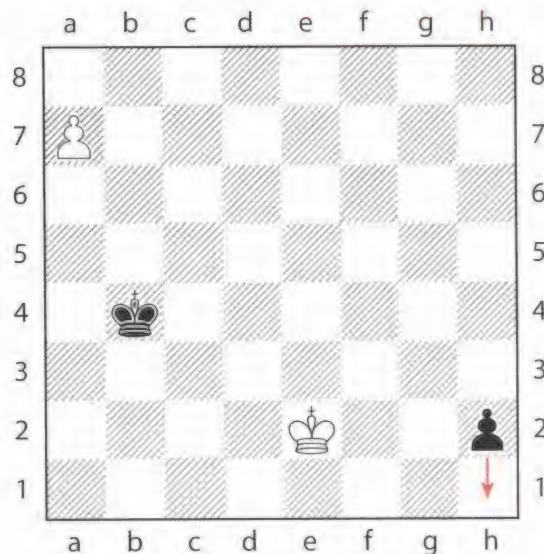
تمرین ترفیع پیاده

ترفیع پیاده اغلب به بُرد بازی می‌انجامد. اگر یک پیاده‌ی متواضع را به وزیر پُرقدرت تبدیل کردید و حریف شما چنین نکرد، یا نتوانست چنین کند، برتری بزرگی در نیروی تهاجمی به‌دست آورده‌اید.

وزیر تازه‌وارد به‌راحتی در تمام صفحه حرکت می‌کند و سوارهای حریف را یکی پس از دیگری خواهد گرفت و کیش و مات خواهد کرد.

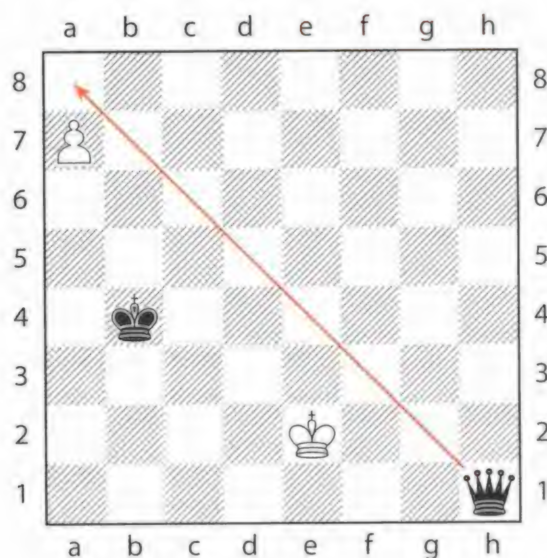
بعید است حریف بتواند مدت زیادی دوام بیاورد در حالی‌که شما یک وزیر اضافی روی صفحه دارید.

سیاه آغاز کرده و می‌برد



وضعیتی جالب که هر دو طرف می‌توانند پیاده‌ای را وزیر کنند! اما نوبت سیاه است و با ♛ = 1...h1 زودتر به هدف می‌رسد.

نوبت سفید است و می‌بازد



سیاه با یک وزیر تازه، دست بالا را دارد. متأسفانه وزیر تازه‌نفس سیاه، خانه‌ی a8 را زیر ضرب دارد. اگر سفید بخواهد پیاده‌اش را وزیر کند، سیاه وزیر تازه وارد سفید را می‌گیرد.

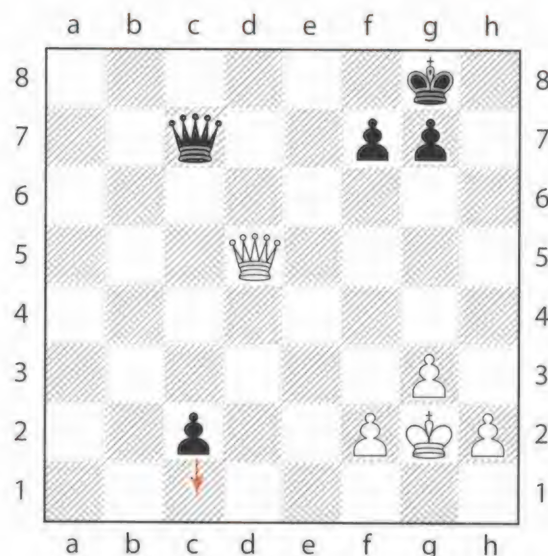
آیا می‌دانید که...

بیشتر ترفیع‌های پیاده‌ای در آخر بازی رخ می‌دهد که سوار چندانی روی صفحه نیست. پیش از آن، و در شروع و وسط بازی، به علت تعداد بالای سوارها، پیاده به سختی می‌تواند به عرض آخر برسد.

چند وزیر می‌توان داشت؟

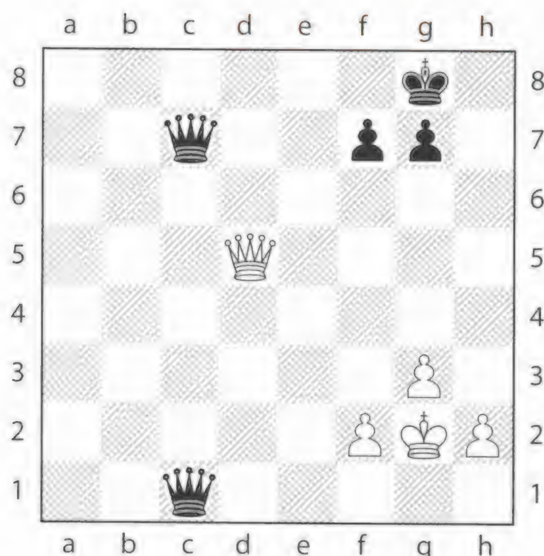
گرچه بازی را با یک وزیر آغاز می‌کنید، اما می‌توانید تا ۹ وزیر هم داشته باشید: اگر بتوانید هر هشت پیاده‌ی خود را ترفیع دهید! اما در عمل چنین کاری بسیار دشوار و غیرعادی است.

حرکت با سیاه است و یک وزیر تازه به‌دست می‌آورد



شمار مهره‌ها فعلاً مساوی‌است: هر طرف یک وزیر و سه پیاده دارد. اما پیاده‌ی c سیاه بسیار پیش تاخته است و با حرکت 1...c1 = ♕ ، سیاه پیاده‌ی c2 خود را ترفیع می‌دهد.

نوبت سفید است و می‌بازد



دو وزیر سیاه در صفحه هستند. توازن قوا به سود سیاه به‌هم خورده است! سیاه با چنین برتری بزرگی، بزودی خواهد برد.

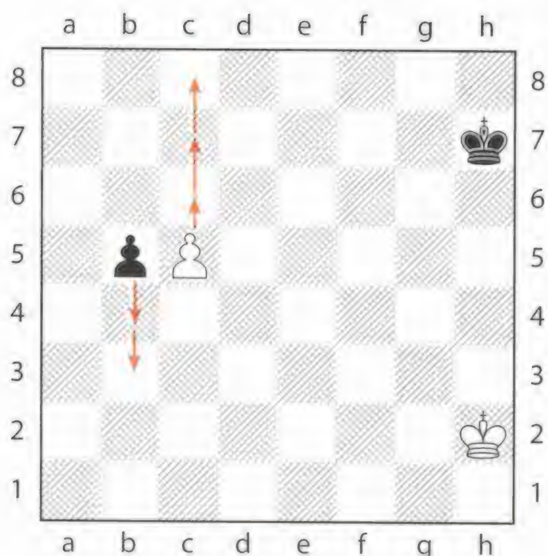
حرکت سفید: کورس پیاده‌ها

گاهی در وضعیت‌های آخر بازی، یک کورس پیاده‌ای برای وزیر کردن پیش می‌آید: یعنی حالتی که هر دو طرف در پی وزیر کردن پیاده‌ی خود، آن را به‌سرعت به سمت انتهای صفحه می‌رانند و می‌کوشند زودتر از رقیب پیاده‌ی خود را وزیر کنند.

در شکل روبه‌رو، سفید می‌برد، زیرا پیاده‌ی او بیشتر رانده شده و پس از ادامه‌ی زیر، زودتر وزیر خواهد شد:

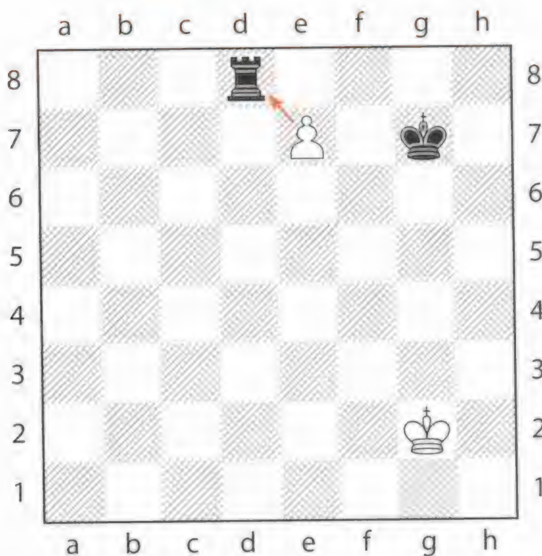
1 c6 b4 2 c7 b3 3 c8 = ♕

سفید با این وزیر اضافه، به‌آسانی پیاده‌ی سیاه را قبل از وزیر شدن، خواهد گرفت.



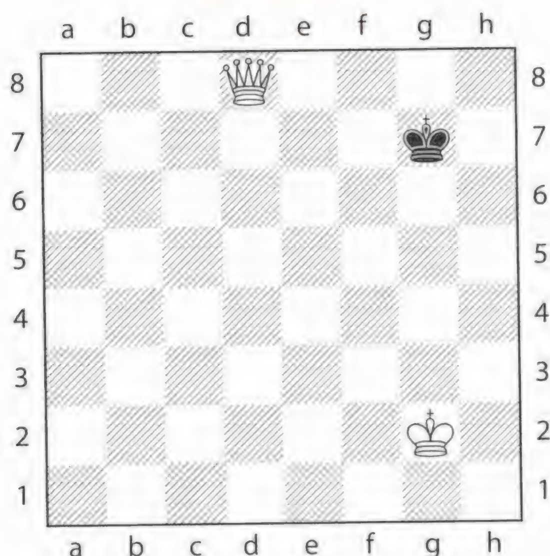
چند ترفیع پیاده‌ای دیگر

سفید حرکت کرده و می‌برد



پیاده‌ها هر جا که به عرض آخر برسند، ترفیع می‌یابند. مثلاً می‌توانند با گرفتن مهره‌ای در عرض آخر، ارتقاء یابند. در اینجا بهترین حرکت سفید، گرفتن رخ، و همزمان وزیر کردن پیاده است.

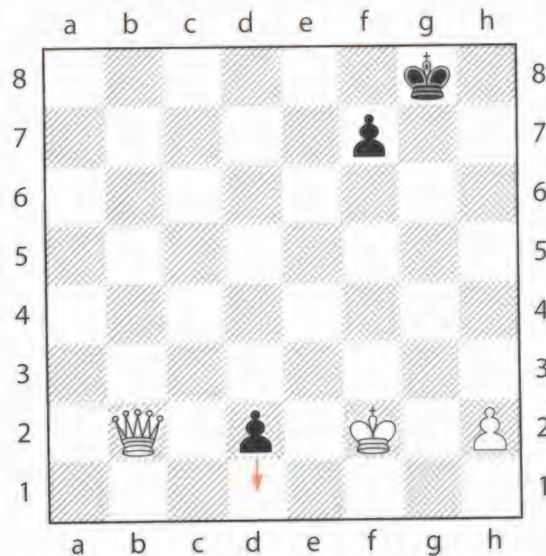
حرکت سیاه



اکنون نوبت سیاه است، اما با از دست دادن رخ و یک وزیر اضافی سفید، کاری از دست او برنمی‌آید. مات در پیش است.

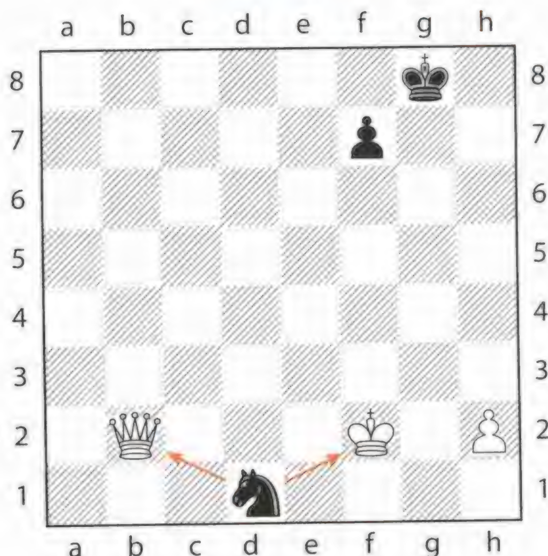
ترفیع ناکامل (ترفیع پیاده به سواری جز وزیر)

حرکت سیاه



یک «ترفیع ناکامل» عالی! سفید پیاده‌اش را به‌جای وزیر به اسب ارتقاء می‌دهد. حرکت 1...d1 = ♘ + در این وضعیت بسیار هوشمندانه است.

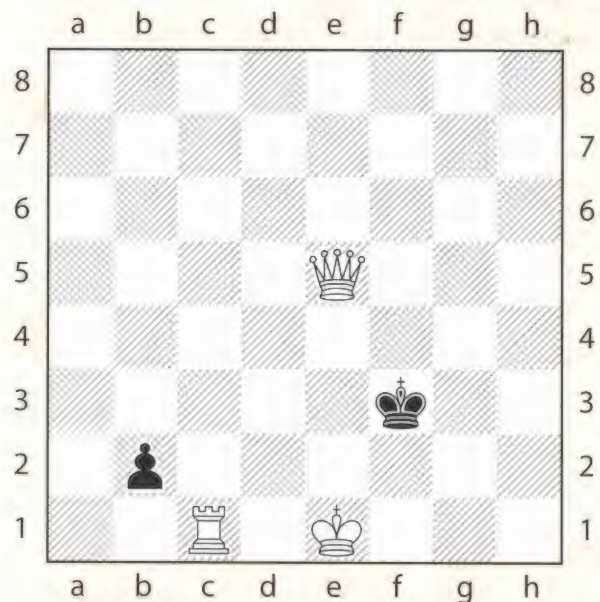
حرکت سفید



این ترفیع ناکامل از آن‌رو نیرومند است که شاه و وزیر سفید همزمان مورد حمله قرار می‌گیرند. پس از حرکت دادن شاه سفید، وزیر او از دست می‌رود.

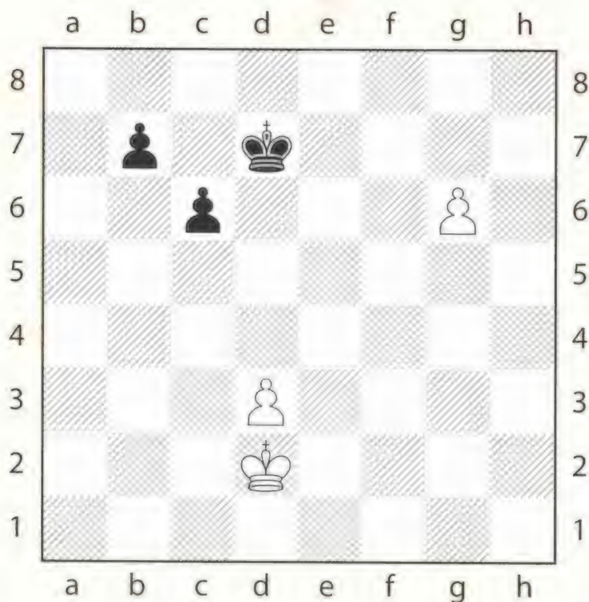
آزمون یازده

مهارت خود را در ترفیع پیاده بیازمایید و پاسخ خود را به‌دقت به شیوه‌ی ثبت جبری بنویسید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۰۹)



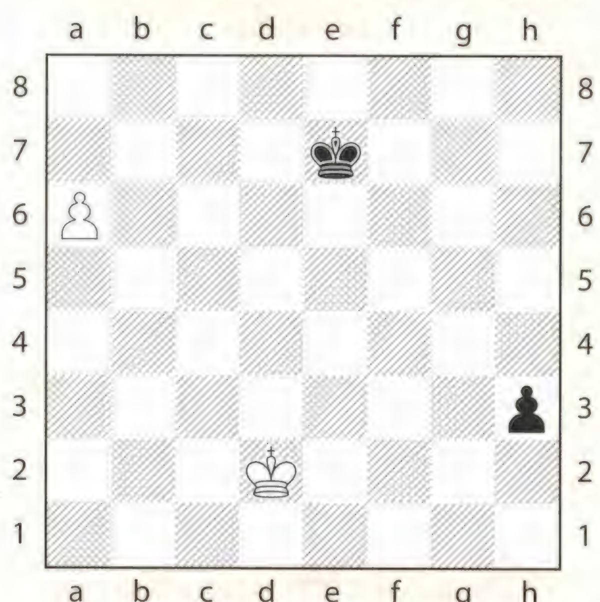
۱. حرکت سیاه

با یک رخ و وزیر کمتر، وضعیت سیاه ناامید کننده به‌نظر می‌رسد. آیا می‌توانید حرکت نجات‌بخشی را بیابید که سفید را مات می‌کند؟



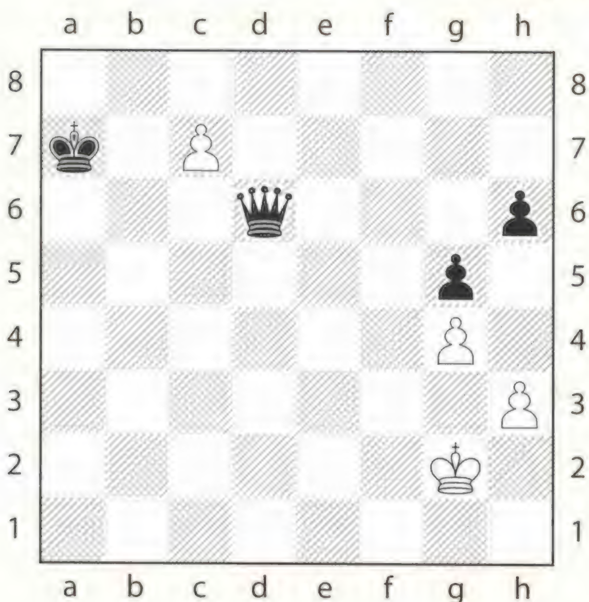
۲. حرکت سفید

هر طرف دو پیاده و یک شاه دارد. اما سفید طرحی برای برد دارد. او باید چه حرکتی را انجام دهد؟



۳. حرکت سفید

دو طرف درگیر کورس پیاده‌ای هستند. کدام‌یک پیروز خواهد شد؟



۴. حرکت سفید

سفید چگونه با یک ترفیع پیاده‌ای زیرکانه، فوری پیروز خواهد شد؟

گرفتن در حال گذر (آن پاسان)

en passant



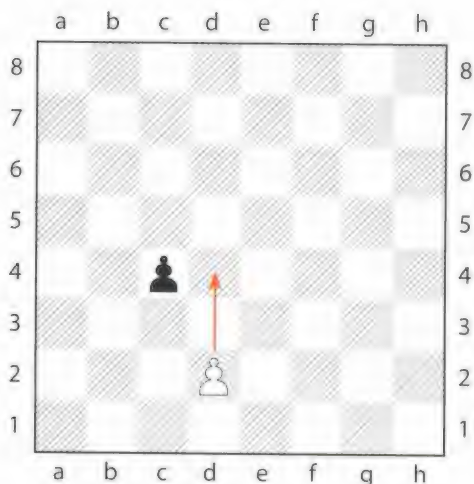


دانستن این قاعده، شما را از مشکل می‌رهاند.

گرفتن در حال گذر (آن پاسان)

گرفتن در حال گذر را در همان گام‌های نخســتین آموزش تمرین کنید و آن را خوب بفهمید. معمولاً نوآموزان با این شــیوه‌ی گرفتن آشنایی ندارند و متوجه نیســتند که این حرکت امکان‌پذیر است. گرفتن در حال گذر خیلی کم اتفاق می‌افتد، زیرا فقط مربوط به پیاده‌ها است و در وضعیت‌هایی خاص کاربرد دارد.

مثال‌هایی از گرفتن در حال گذر



به یاد دارید که پیاده را در اولین حرکت، می‌شد دو خانه به پیش راند. خوب اگر حریف شــما پیاده‌ای در جایی خاص داشــته باشد، می‌تواند به‌گونه‌ای پیاده‌ی شــما را بگیرد که گویی یک خانه پیش آمده است.

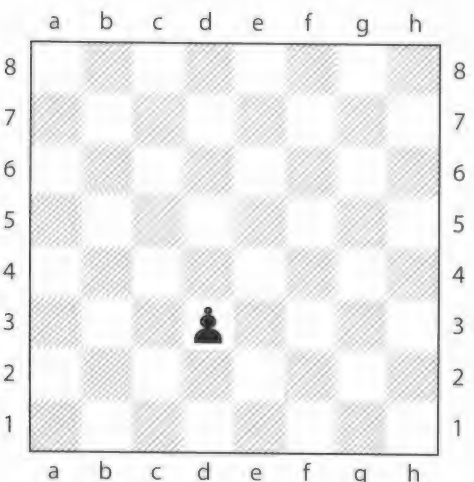
حرکت سفید

اگر ســفید 1 d4 کند، یعنــی پیاده‌ی خود را دو خانه جلو ببرد، سیاه می‌تواند آن را در حال گذر بگیرد.



حرکت سیاه

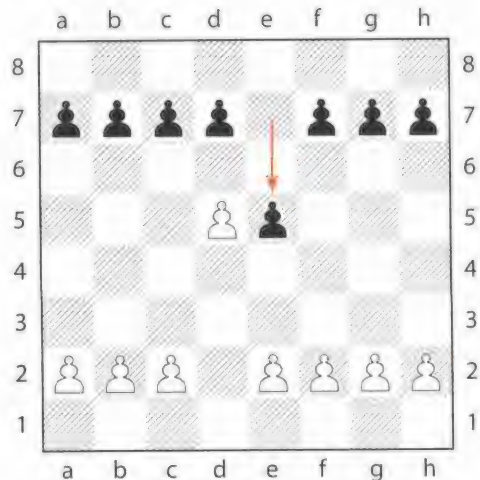
گرفتــن پیــاده‌ی d4 با حرکــت 1...cxd3 ممکن اســت، گویی پیاده‌ی سفید تنها یک خانه جلو آمده است.

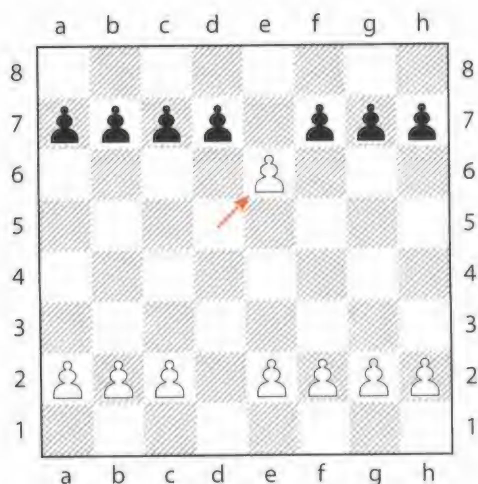


پیاده‌ی ســفید، در حال گذر گرفته شــده اســت. پیاده‌ی ســیاه به‌گونه‌ای رفتار کرده اســت که گویی سفید پیاده‌ی d را یک خانه پیش رانده است.

تمرین گرفتن در حال گذر (آن پاسان)

اما گرفتن در حال گذر (آن پاسان) به چه معنی است؟ آن پاسان واژه فرانسوی به معنی در حال گذر است. با این کار، پیاده‌ای را می‌گیرید که در حال گذر است.



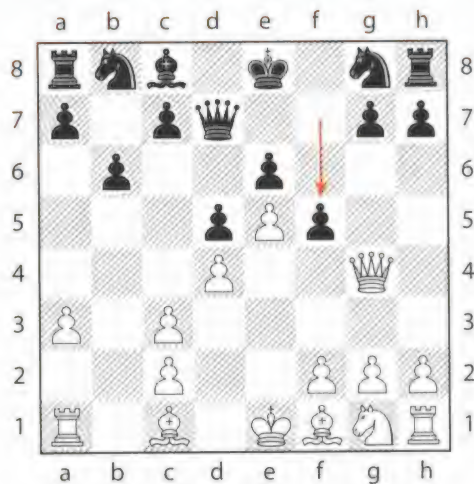


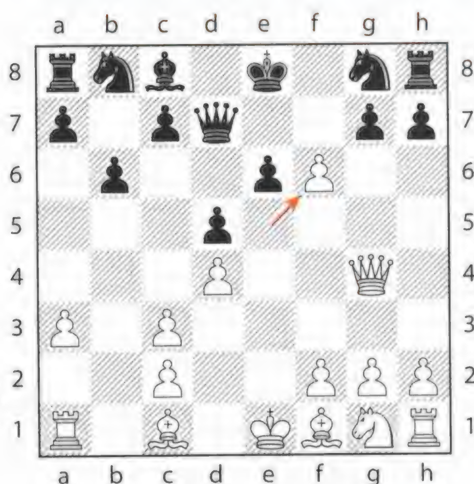
حرکت سفید

هر پیاده‌ای را می‌توان در شرایط تعریف شده، در حال گذر گرفت. سیاه پیاده‌ی e را دو خانه پیش رانده است. سفید می‌تواند آن را در حال گذر بگیرد: 1 dxe6

سفید پیاده‌ی سیاه را در حال گذر گرفته است! و به‌گونه‌ای رفتار کرده است که گویی حریف، پیاده را یک خانه پیش رانده است. دقت کنید که پیاده‌ی سفید در خانه‌ی e6 نشسته است.

اگر می‌خواهید آن‌پاسان کنید، باید بلافاصله در همان نوبت حرکت که حریف پیاده خود را دو خانه پیش راند، آن را در حال گذر بگیرید. و اگر حرکت دیگری کنید، دیگر نمی‌توانید آن پیاده را در حال گذر بگیرید.





حرکت سفید

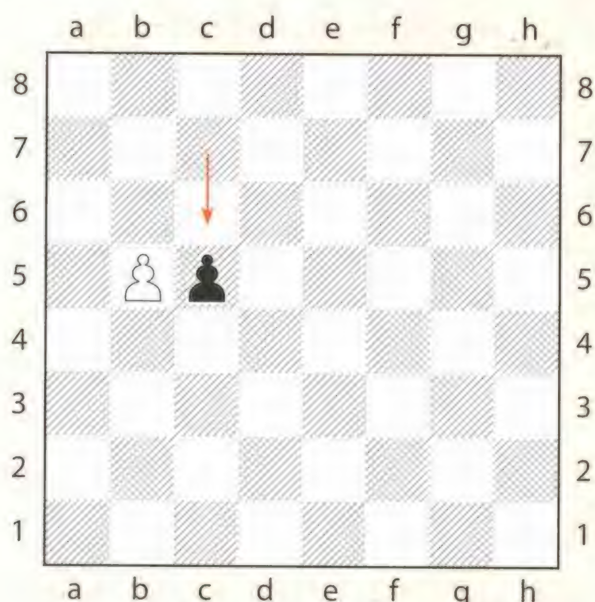
سیاه در آخرین حرکتش پیاده f را دو خانه به جلو رانده است. حال سفید می‌تواند پیاده را در حال گذر بگیرد که به‌صورت 1 exf6 نوشته می‌شود.

حرکت سیاه

پیاده‌ی f5 سیاه درحال گذر گرفته شده است. سیاه می‌تواند با ♘xf6...1 پیاده را پس بگیرد.

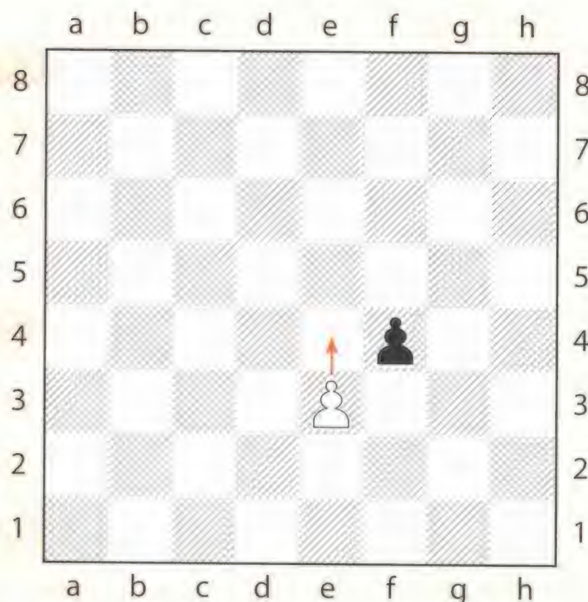
آزمون دوازده

نوآموزان از حرکت «گرفتن در حال گذر» درک درستی ندارند و به آسانی دچار اشتباه می‌شوند. پس باید مراقب باشید! پاسخ خود را به روش جبری ثبت کنید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۰۹)



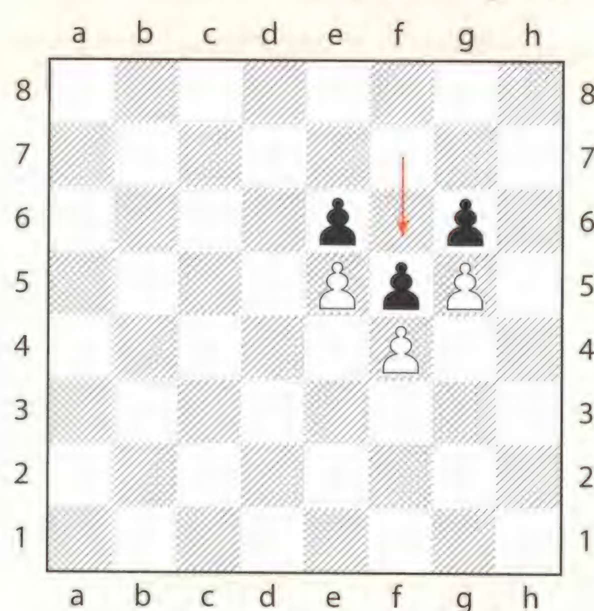
۱. حرکت سفید

سیاه پیاده‌ی c را دو خانه رانده است. پیاده‌ی سفید پس از گرفتن در حال گذر، در کدام خانه خواهد نشست؟



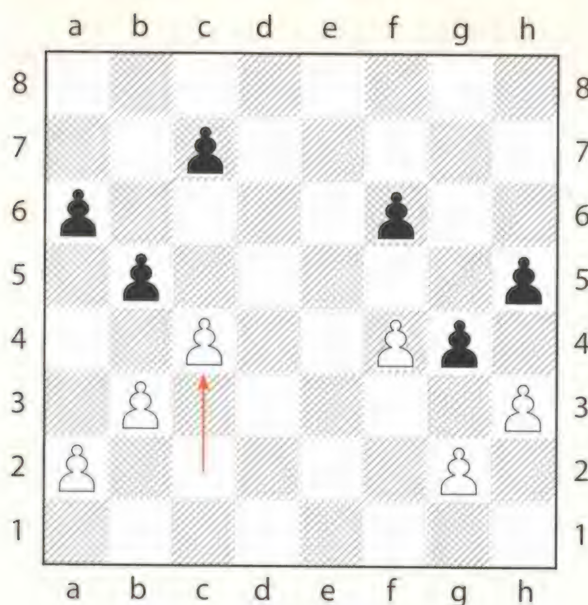
۲. حرکت سفید

اگر سفید 1 e4 کند، آیا سیاه می‌تواند پیاده را در حال گذر بگیرد؟



۳. حرکت سفید

آخرین حرکت سیاه ...f5 بوده است. پیاده از f7 به f5 آمده است. سفید از چند راه می‌تواند در حال گذر بگیرد؟

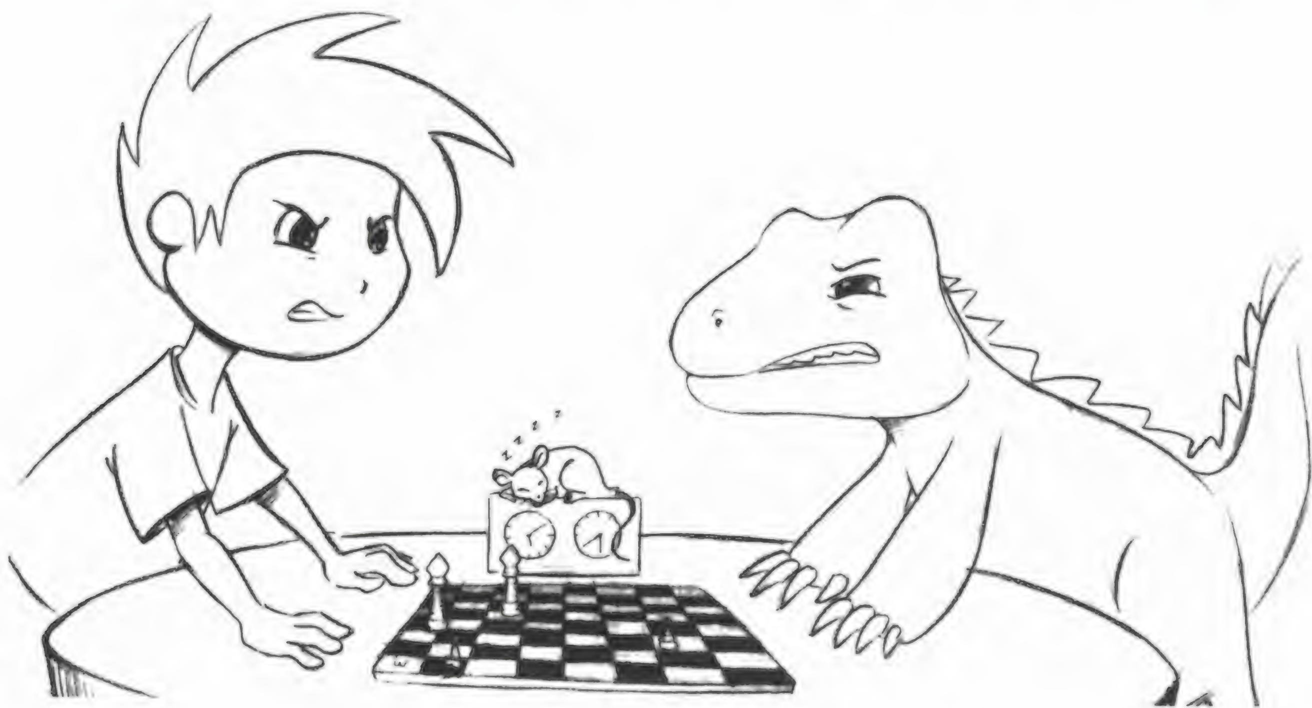


۴. حرکت سیاه

آخرین حرکت سفید 1 c4 بوده است. پیاده از c2 به c4 آمده است. آیا سیاه می‌تواند در حال گذر بگیرد؟

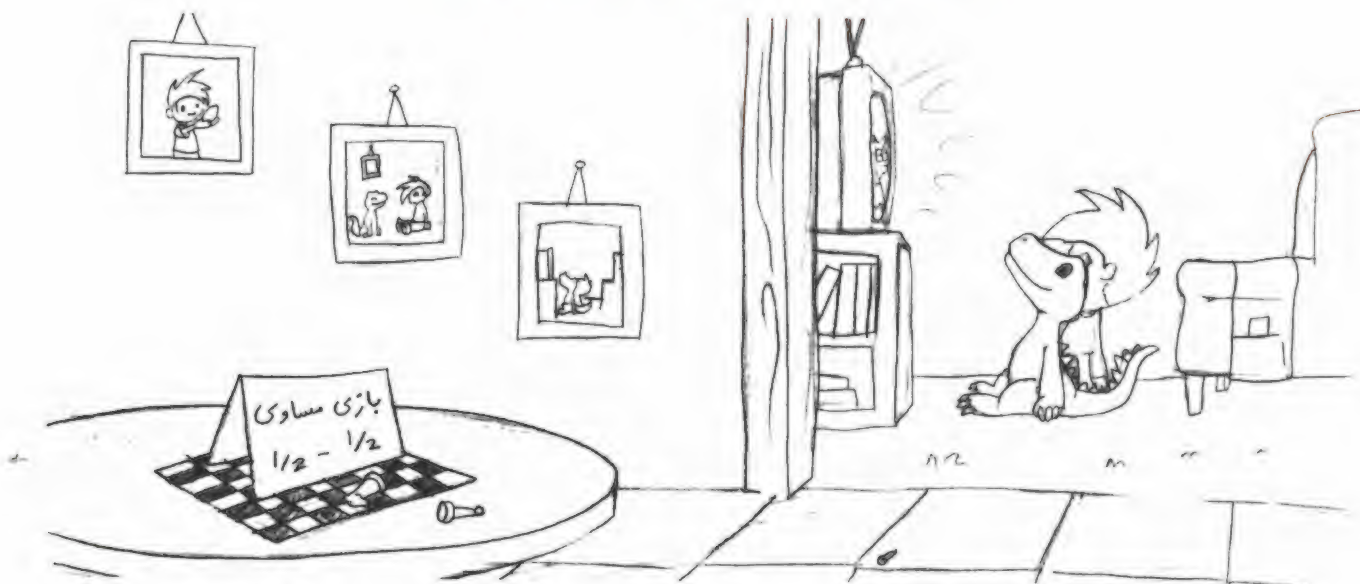
بخش چهار

★ بازی‌ها چگونه ممکن است مساوی شوند؟ ★ بُردَنِ نخستین بازی‌ها ★



این دو نفر هیچ‌گاه به تساوی تن در نداده و تا آخرین پیاده باهم می‌جنگند.

کاری هم ندارند بازی چقدر به درازا می‌کشد.



فقط در شرایط اضطراری به تساوی تن در می‌دهند!

چگونه بازی به تساوی کشیده می‌شود

هر بازی سه نتیجه‌ی ممکن دارد: بُرد، باخت یا تساوی؛ که به ترتیب یک (1)، صفر (0)، و نیم (1/2) امتیاز دارند.

تســاوی نتیجه‌ای کاملاً معمول در میان اســتادان نیرومند اســت (تقریباً یک ســوم بازی‌ها). سه راه معمول برای تساوی وجود دارد:

- تساوی توافقی
- تساوی در اثر پات
- تساوی با تکرار سه باره‌ی وضعیت

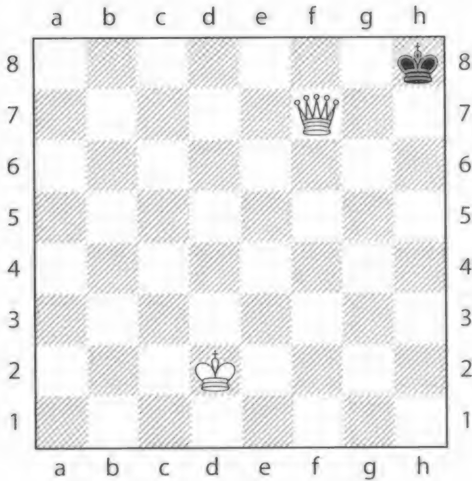
تساوی توافقی

اگر شــما و حریف، هر دو بخواهید، می‌توانید با موافقت یکدیگر مســاوی کنید؛ بازی فوری به پایان می‌رسد و اگر در تورنمنت بازی می‌کنید، هر یک نیم امتیاز می‌گیرید.
همچنین ممکن است با رسیدن به یک وضعیت کاملاً متعادل، و با تنها چند مهره روی صفحه، با تساوی موافقت کنید. معمولاً وقتی احساس شود هیچ طرف نمی‌تواند به پیروزی برسد، یکی از دو طرف پیشنهاد تساوی می‌دهد.

آیا می‌دانید که...
رکورد درازترین بازی مساوی در مسابقات قهرمانی جهان، متعلق به یک بازی بین آناتولی کارپف و ویکتور کورچنوی در سال ۱۹۷۸ است که ۱۲۴ حرکت به درازا کشید و سرانجام نیز پس از ۱۲ ساعت و سه دقیقه، آن‌هم با پات به تساوی منجر شد.

تساوی با پات

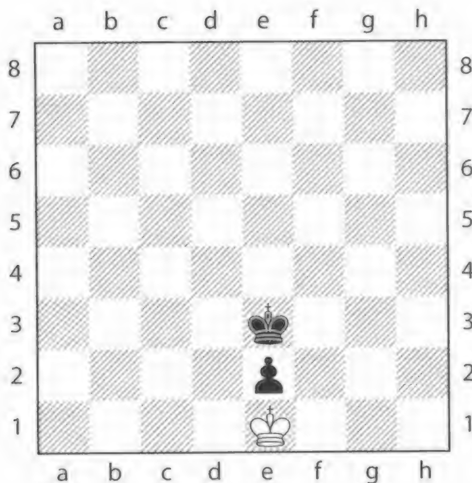
پات وضعیتی است که یک طرف، بدون کیش بودن، هیچ حرکت قانونی هم ندارد. شـاید کمی شبیه مات به‌نظر برسـد، امـا در عمل تفاوت زیادی وجـود دارد: از آنجا که هیچ‌یک از دو طرف کیش نیسـتند، بازی خود به خود مساوی است. پات بیشتر در آخر بازی رخ می‌دهد که مهره‌های کمی باقی مانده است.



حرکت سیاه - مساوی با پات

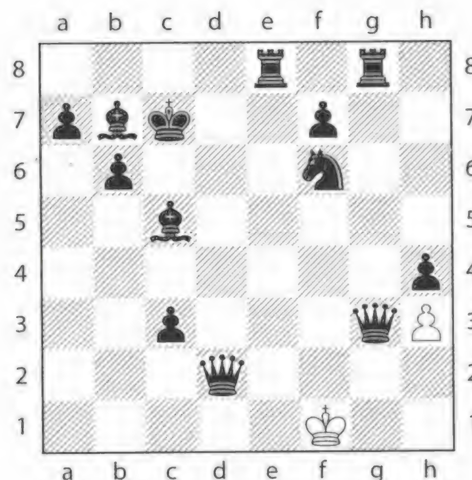
سیاه فقط یک شاه دارد که در گوشه‌ی صفحه گیر کرده، و سفید یک وزیر پیش است که معمولاً پیروزی آسانی را نوید می‌دهد.

اما سـفید با بی‌احتیاطی، سیاه را در وضعیت بی‌حرکتی قرار داده است. شـاه سـیاه نمی‌تواند به هیچ خانه‌ای حرکت کند. بنابراین بازی پات و مساوی است. سیاه با خوشحالی، از شکست می‌گریزد.



حرکت سفید - مساوی با پات

برخـی پات‌ها در آخر بازی، به‌طور طبیعـی پدید می‌آیند و نه در اثر اشـتباه. در اینجا سفید که یک پیاده عقب است با پات مساوی کرده است. زیرا شاه او هیچ حرکتی ندارد و کیش هم نیست.

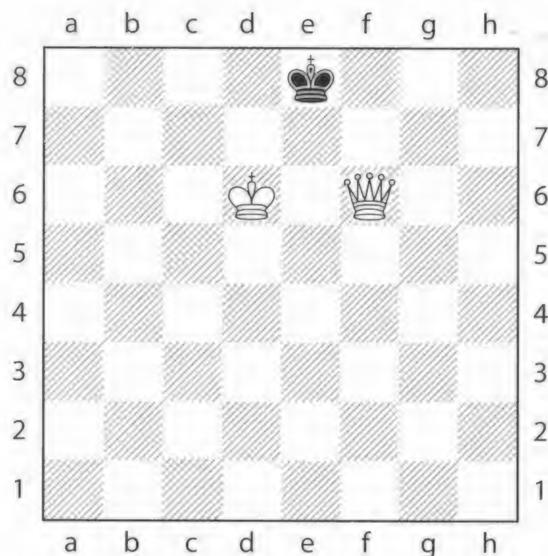


حرکت سفید - مساوی با پات

به این وضعیت «عجیب» بنگرید. سـیاه بـا بی‌دقتی، هیچ حرکتی برای سـفید باقی نگذارده است، آن هم در حالتی که سفید کیش هم نیست. البته سفید یک پیاده هم دارد، ولی آن هم بلوکه است و سفید به گونه‌ای معجزه‌آسا، مساوی می‌کند!

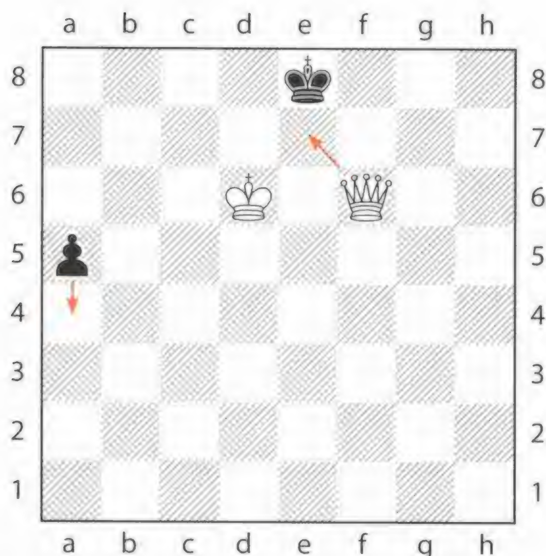
تمرین پات

به آسانی ممکن است در آخر بازی اسیر ترفندهای پات شد. حتی اگر در وضعیت بُرد قطعی هستید، باز هم مراقب باشید! وگرنه حریف دام پات می‌چیند!



حرکت سیاه – تساوی با پات

شاه و وزیر سفید، راه شاه سیاه را بسته‌اند و آماده‌ی کیش و مات او هســتند. اما سفید با آخرین حرکت خود، بدون کیش دادن، حرکتی برای شاه سیاه باقی نگذارده و بازی نیز پات است!



حرکت سیاه – تساوی با پات

وضعیتی مشابه نمودار قبلی؛ اما در اینجا سفید پات نمی‌کند. زیرا سیاه هنوز یک پیاده دارد که می‌تواند حرکت کند. پس از 1... a4 اجباری ســیاه، سفید با 2 ♕e7 مات می‌کند.

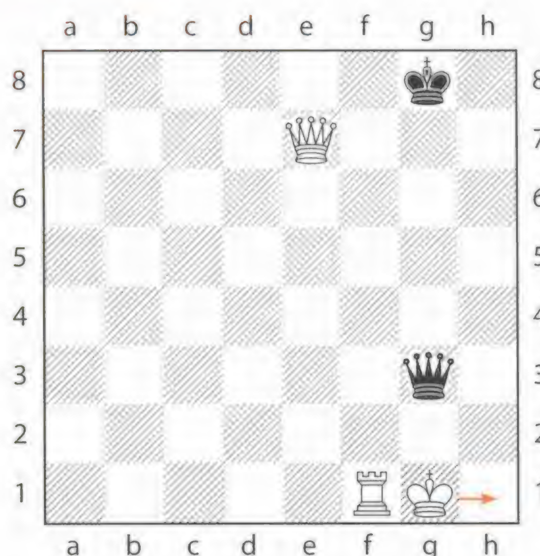


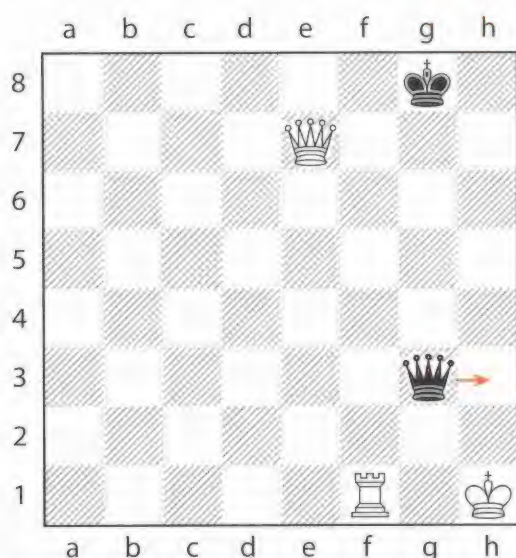


تساوی با تکرار وضعیت

گاهی مجموعه‌ای از حرکت‌ها، به وضعیت یکسانی منجر می‌شوند که پی‌درپی پیش می‌آیند. اگر یک وضعیت، سه بار در یک بازی تکرار شود، در حالی‌که نوبت حرکت در هر سه بار با یک بازیکن باشد، می‌توان ادعای تساوی کرد. این قاعده‌ای مهم است، وگرنه برخی بازی‌ها هرگز به پایان نمی‌رسند!
یکی از حالت‌های رایج تساوی با تکرار سه‌باره‌ی وضعیت، «کیش دائم» است. یعنی هنگامی که یک بازیکن، شاه حریف را پی‌درپی کیش می‌دهد. کیش و مات یا وضعیت بهتری نصیب نمی‌شود؛ اما کیش دادن می‌تواند تا ابد ادامه یابد!

تساوی با تکرار وضعیت (شامل کیش دائم)





حرکت سفید

سفید گرچه یک رخ پیش است، اما نمی‌تواند از کیش‌های تکراری وزیر سیاه بگریزد. تنها حرکت سفید، 1 ♔h1 است که به وضعیت شکل بعدی می‌انجامد.

حرکت سیاه

کیش‌ها با ادامه‌ی 1...♕h3+ 2 ♔g1 ♕g3+ ادامه می‌یابد که به وضعیت شکل اول می‌انجامد. سیاه می‌تواند تا ابد کیش دهد. بازی با تکرار وضعیت مساوی می‌شود.

دو مساوی کمتر معمول دیگر

قانون «۵۰ حرکت»

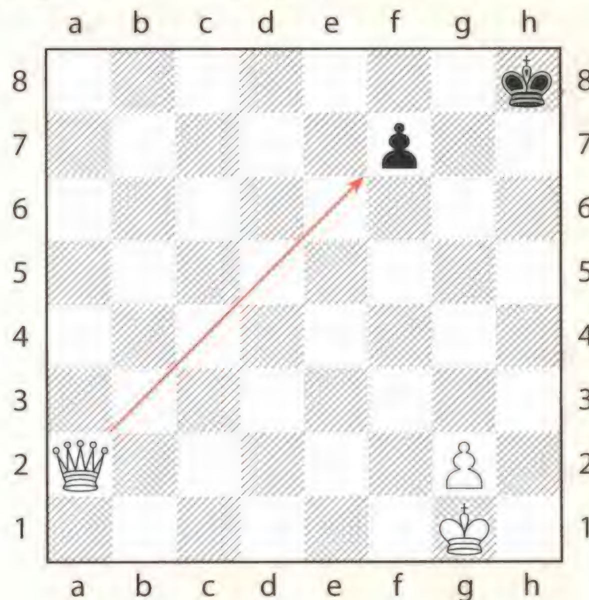
برای اطمینان از این که برخی بازی‌ها تا ابد ادامه نمی‌یابند، قانونی هست که بنابرآن، بازی در صورت عدم پیشرفت، مساوی خواهد شد. اگر پس از ۵۰ حرکت، پیاده‌ای حرکت نکرده و یا تعویضی انجام نشده باشد، هر یک از بازیکنان می‌توانند ادعای تساوی کنند.

کمبود قوا برای بُرد

آخرین راه ممکن برای تساوی، این است که هیچ‌یک از طرفین مهره‌ی کافی برای کیش و مات نداشته باشند. برای نمونه، اگر همه‌ی پیاده و یا سوارها، تعویض شده و تنها شاه سفید و سیاه باقی بمانند، بازی مساوی است.

آزمون سیزده

راه کیش دائم و یا پات شـدن را در هر یک از شـکل‌های زیر پیدا کنید. پاسـخ خود را به شیوه‌ی ثبت جبری به دقت بنویسید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۱۰)



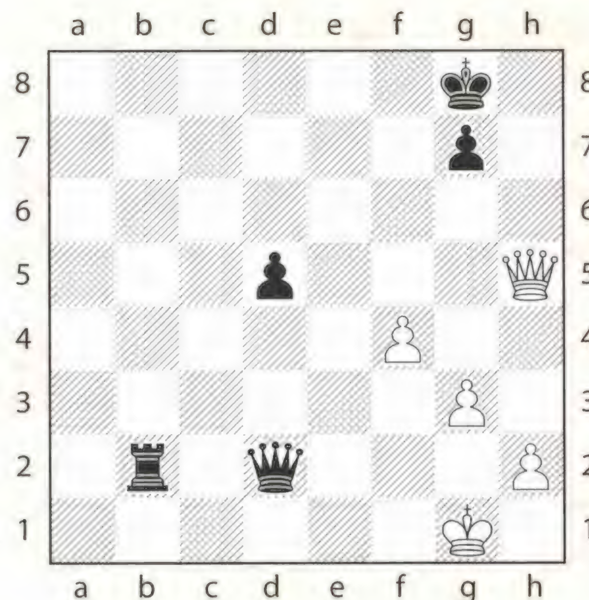
۱. حرکت سفید

سـفید یک وزیر پیش است. آیا گرفتن پیاده با 2 ♕xf7 حرکتـی خوب، یا اشـتباهی بزرگ است؟



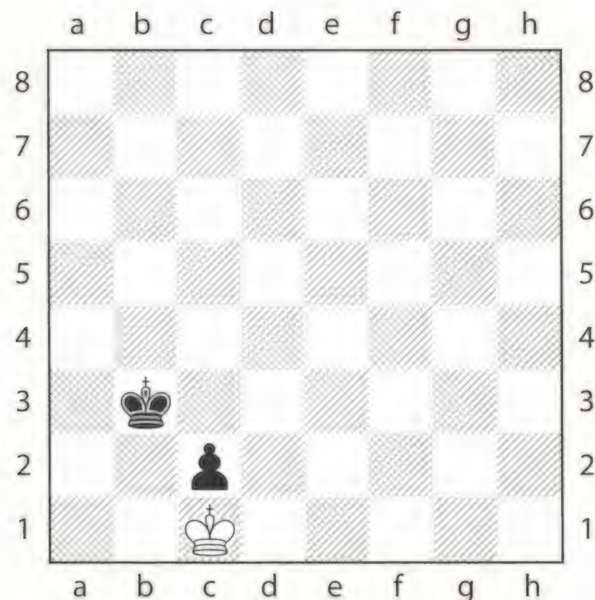
۲. حرکت سفید

شاه سفید هیچ حرکت قانونی ندارد و کیش هم نیست. آیا وضعیت پات پیش آمده است؟



۳. حرکت سفید

سـفید یک رخ عقب است، پس باید از تساوی شـادمان شـود. حرکت نجات‌بخش را بیابید و بگویید چرا تساوی را تحمیل می‌کند؟



۴. حرکت سیاه

پیاده‌ی سـیاه نزدیک خانه‌ی وزارت اسـت. اما بازی خیلی زود مساوی خواهد شد می‌توانید بگویید چرا؟

نخستین پیروزی



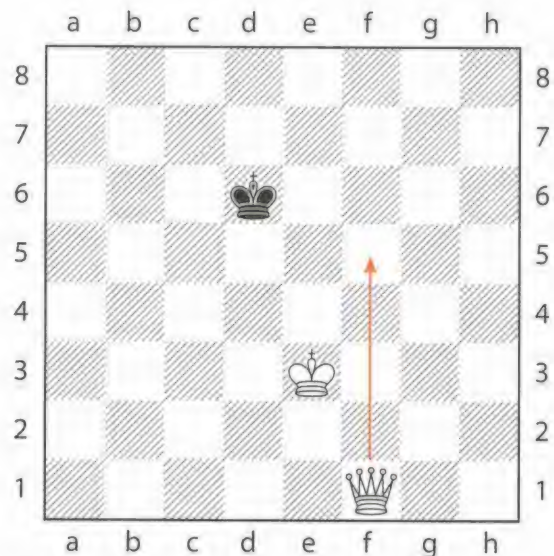
پایه‌ای‌ترین استراتژی بُرد، گرفتن مهره‌های حریف و سپس کیش و مات کردن با استفاده از وزیر یا رخ‌ها است.

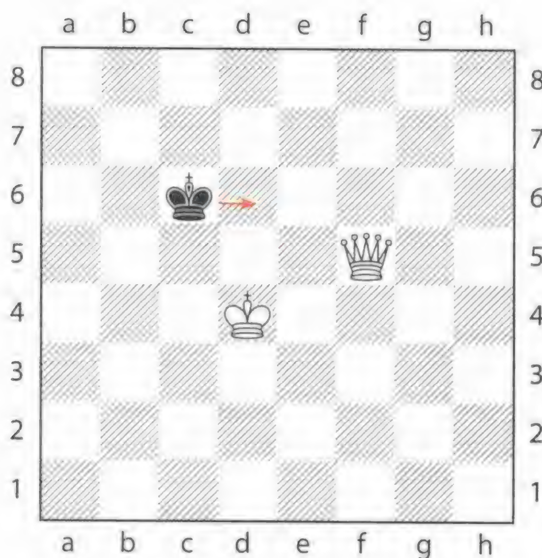
پیروزی در نخستین بازی شطرنج

چگونه اولین بازی را باید برد؟ ساده‌ترین پاسخ، کیش و مات کردنِ حریف است!
راه‌های گوناگونی برای آن وجود دارد. یک استراتژی خوب، گرفتن مهره‌های حریف، یکی پس از دیگری، و سپس کیش و مات کردن با نیروی اضافی خود است. راه دیگر، ترفیع پیاده‌ی خودی در آخر بازی است. در نتیجه با یک وزیر اِضافی، کیش و مات کردن آسان‌تر خواهد بود.
یک استراتژی دیگر، حمله‌ی مستقیم در وسط بازی است: با حمله‌ی سوارها به شاه حریف، گاه می‌توان مات زودهنگامی را به حریف تحمیل کرد.
حال که با برخی استراتژی‌های مقدماتی آشنا شدید، بیایید ببینیم چگونه می‌توان با یک وزیر اضافی مات کرد.

مات با وزیر و شاه در برابر شاه تنها

برای این کار، کمک گرفتن از شاه خودی اجباری است. باید شاه حریف را به کناره‌ی صفحه بکشانید. در شش شکل زیر، چند الگوی نمونه‌وار را می‌بینید.





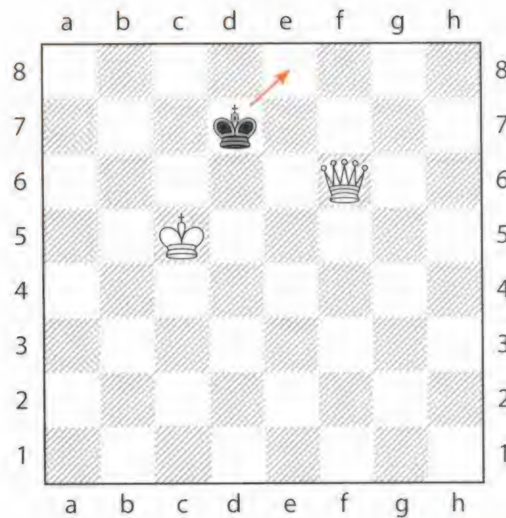
حرکت سفید

سفید با ♕f5 **1** انتخاب‌های شاه حریف را محدود می‌کند. پس از ♔c6 **...1** شاه سفید با ♔d4 **2** پیشروی می‌کند تا به راندن شاه سیاه به لبه‌ی صفحه کمک کند.

حرکت سیاه

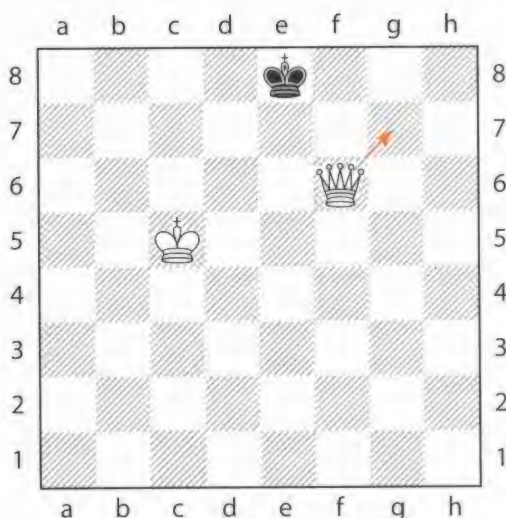
اکنون ادامه‌ی ♕f6+ **3** ♔d6 **...2** شاه سیاه را یک عرض عقب‌تر می‌راند.
پس از ♔c5 **4** ♔d7 **...3** شاهد پیشروی هوشمندانه‌ی شاه سفید هستیم.

مات با وزیر و شاه در برابر شاه تنها



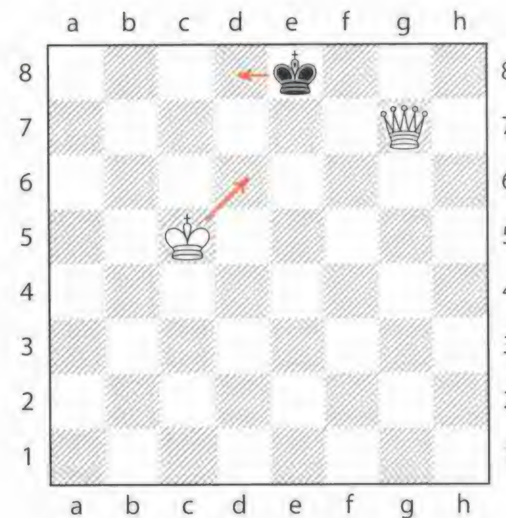
حرکت سیاه

حلقه‌ی محاصره تنگ‌تر شده است (اگر 4... ♔c7 آنگاه 5 ♕e7+). پس سیاه با **4... ♔e8** یک دام پات می‌چیند.



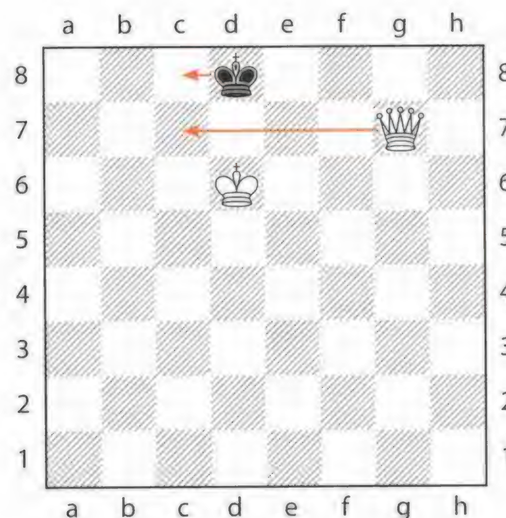
حرکت سفید

لحظه‌ای حساس. با ادامه‌ی 5 ♕e6 یا 5 ♔d6 وسوسه نشوید که سیاه پات می‌کند! حرکت کلیدی، **5 ♕g7** است.



حرکت سیاه

اکنون شاه سیاه به عرض آخر محدود شده است. پس از **5... ♔d8**، سفید با **6 ♔d6** بازی را می‌بندد.



حرکت سیاه

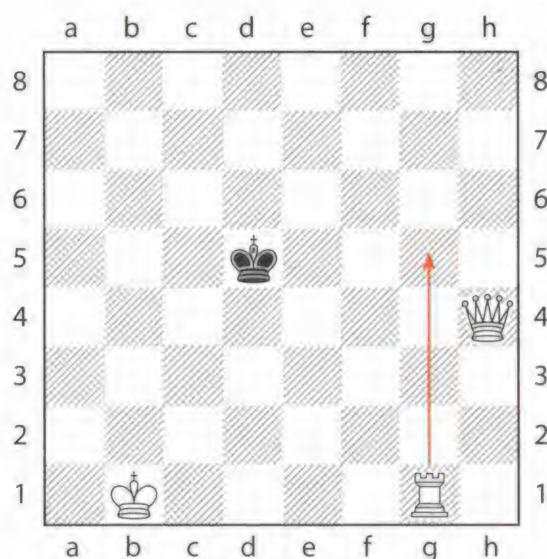
سیاه دفاعی ندارد. اگر **6... ♔c8**، سفید با **7 ♕c7** مات می‌کند.

مراقب ترفندهای پات باشید!

با تمرین زیاد، خواهید توانست با یک وزیر اضافی، شاه تنهای حریف را مات کنید. اما مراقب پات شدن تصادفی حریف باشید. به یاد داشته باشید که پات هنگامی رخ می‌دهد که یک طرف، هیچ حرکت قانونی نداشته باشد و شاه او هم کیش نباشد.

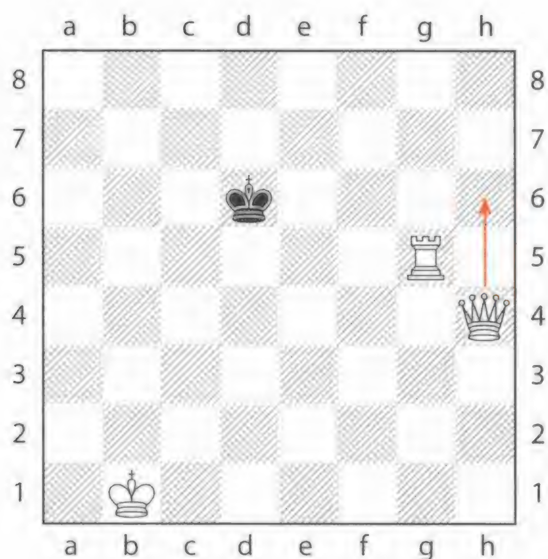
مات با رخ و وزیر در برابر شاه

رخ و وزیر باهم به سرعت و به آسانی می‌توانند اسباب مات را فراهم کنند. به چهار نمودار زیر نگاه کنید.



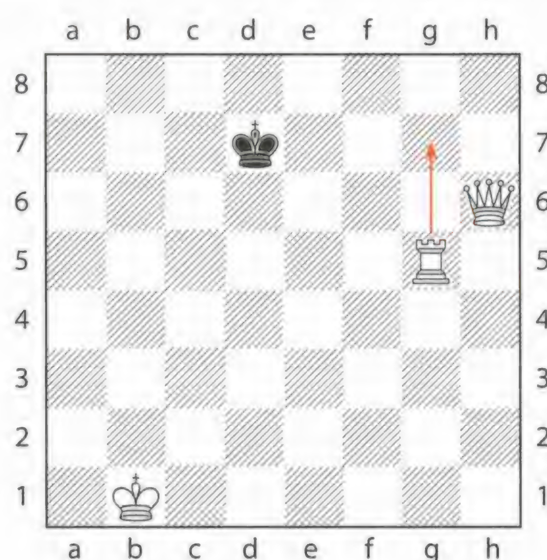
حرکت سفید

بار دیگر طرح برنده، کشاندن شاه سیاه به لبه‌ی صفحه است. پس از **1 ♖g5+** شاه سیاه باید عقب‌نشینی کند: **1... ♔d6**.



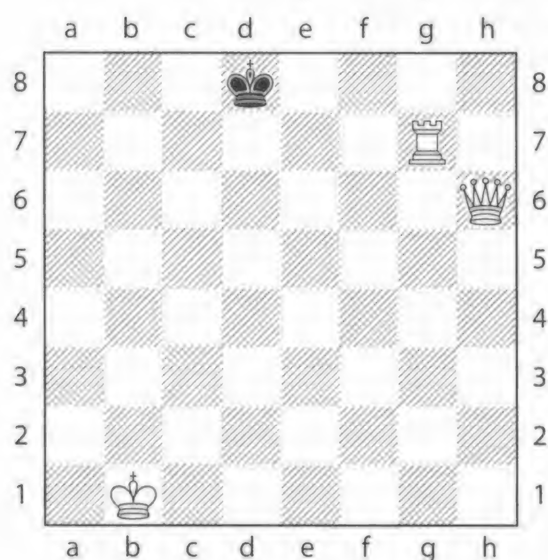
حرکت سفید

سفید با **2 ♕h6+** فرایند عقب نشاندن شاه سیاه را تکرار می‌کند. سیاه بار دیگر با **2... ♔d7** عقب می‌نشیند.



حرکت سفید

پس از **3 ♖g7+ ♔d8** کار تقریباً تمام شده است؛ زیرا شاه سیاه به لبه‌ی صفحه کشانده شده است.

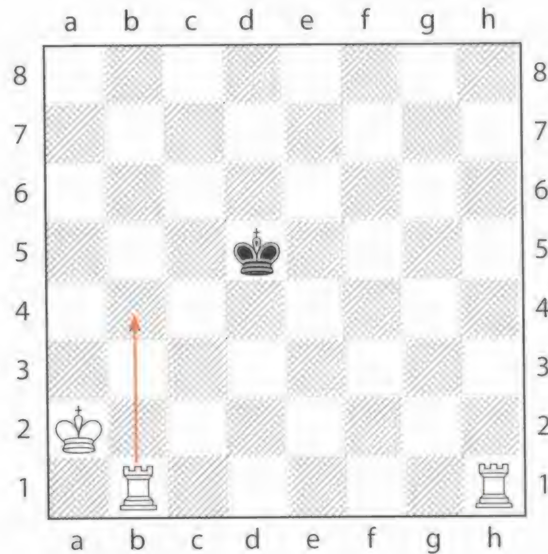


حرکت سفید

اکنون که شاه سیاه دیگر نمی‌تواند عقب‌تر برود، باید بتوانید حرکتی را بیابید که حکم تیر خلاص را دارد: **4 ♕h8** و کیش و مات!

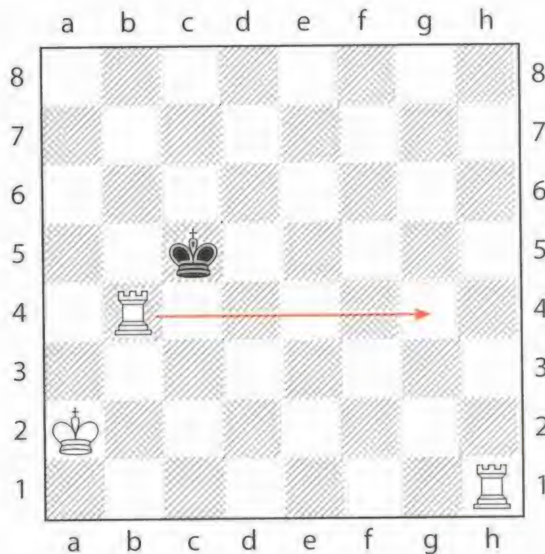
مات با دو رخ در برابر شاه

مات کردن با دو رخ، از شیوه‌ی ساده‌ی کشاندن شاه به لبه‌ی صفحه بهره می‌برد. ببینید سیاه چگونه با حمله به یک رخ، تلاش می‌کند در برابر این شیوه مقاومت کند؛ گرچه رخِ دوربُرد، به آسانی به‌سوی دیگر می‌رود.



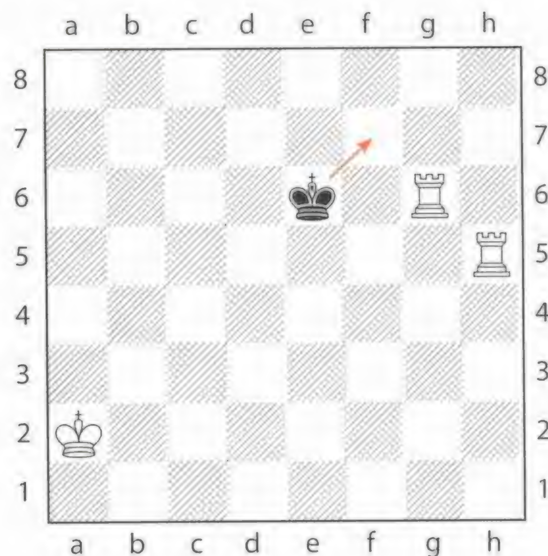
حرکت سفید

رخ با 1 ♖b4 کنترل عرض چهارم را به‌دست می‌گیرد و 2 ♖h5+ را تدارک می‌بینند که شاه سیاه را عقب می‌راند. اما سیاه با 1 ... ♔c5 پاسخ می‌دهد.



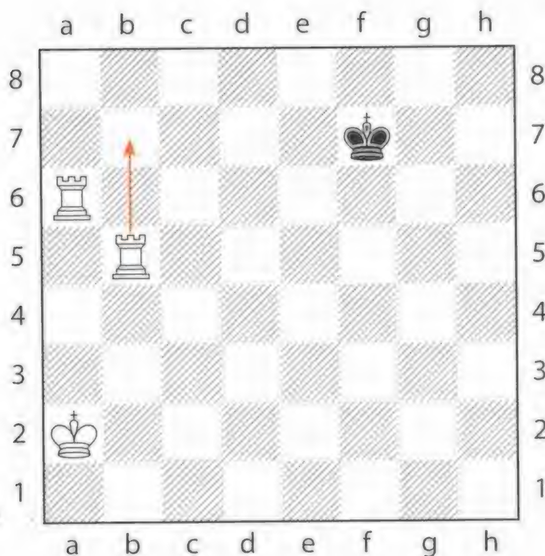
حرکت سفید

از آنجا که شاه سیاه به رخ حمله کرده، سفید با 2 ♖g4 آن را از خطر می‌رهاند. پس از 2 ... ♔d5 بازی با 3 ♖h5+ ♔e6 4 ♖g6+ ادامه می‌یابد.



حرکت سیاه

شاه سیاه کم‌کم به عقب رانده شده است. سیاه با 4 ... ♔f7 بار دیگر کار را به عقب می‌اندازد. بازی با 5 ♖a6 ♔g7 6 ♖b5 ادامه می‌یابد که نمایشی زیبا است. آنگاه 6 ... ♔f7.

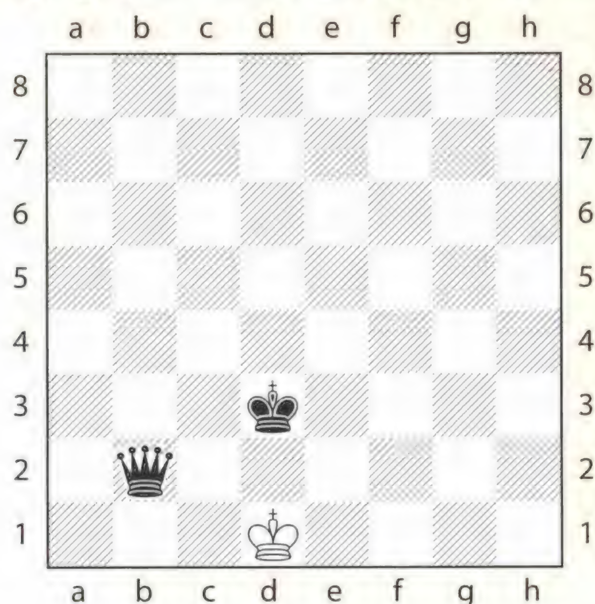


حرکت سفید

رخ‌های سفید که به‌خوبی موضع گرفته‌اند اکنون می‌توانند در دو حرکت مات کنند: 7 ♖b7+ ♔e8 8 ♖a8 و کیش و مات!

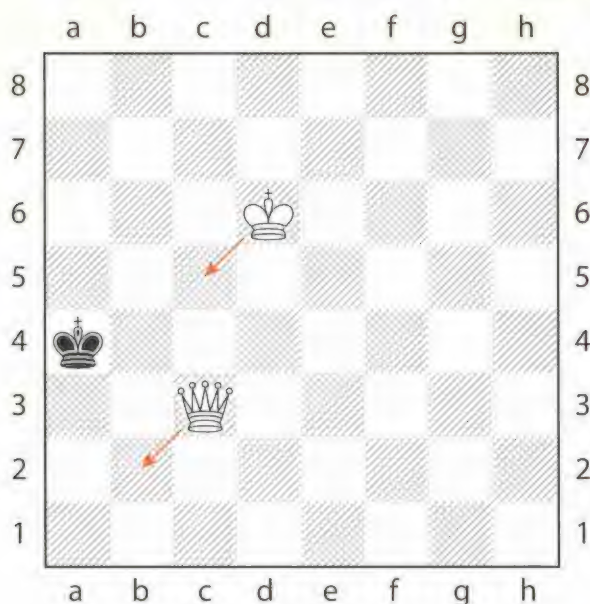
آزمون چهارده

آزمون‌هایی برای ارزیابی توان شـــما در مات کردن با وزیر و یا با دو رخ. پاســـخ‌های خود را با دقت به روش جبری ثبت کنید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۱۰)



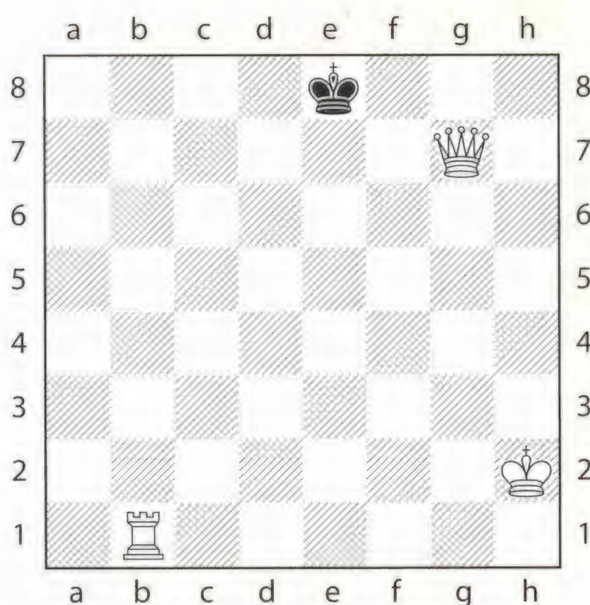
۱. حرکت سیاه

شاه سفید در کناره‌ی صفحه به دام افتاده است. سیاه به چند طریق می‌تواند مات کند؟



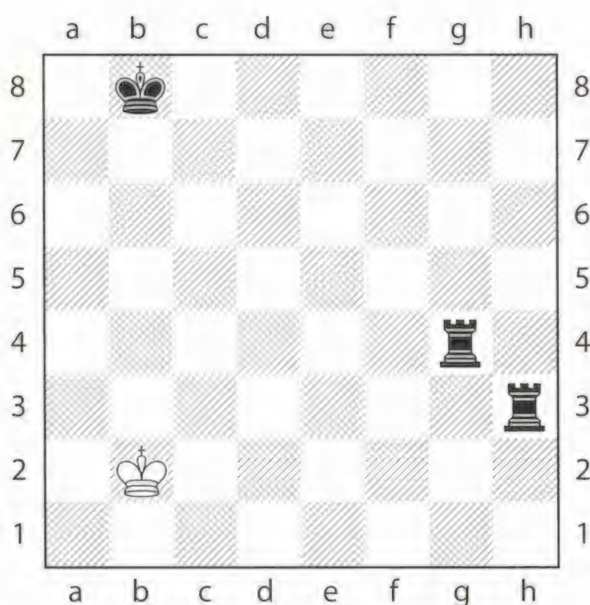
۲. حرکت سفید

شاه سیاه تقریباً به دام افتاده است. سفید باید کدام حرکت را انتخاب کند: ♔c5 1 یا ♕b2 1 ؟



۳. حرکت سفید

سفید چگونه می‌تواند در یک حرکت مات کند؟



۴. حرکت سیاه

چگونه دو رخ سیاه در هماهنگی باهم می‌توانند در دو حرکت مات کنند؟

بخش پنج

★ چند تاکتیک بنیادین ★ چگونه یک بازی را آغاز کنیم؟ ★ طرح‌ریزی و استراتژی ★



افزون بر قواعد حرکت‌ها، باید تاکتیک نیز دانست.

در شطرنج، آچمزی، چنگال، حملات دوگانه و برخاستنی نیز وجود دارد.

چند تاکتیک بنیادین

در شـطرنج، تاکتیک به معنی مجموعه‌ای پی‌درپی از حرکت‌های اجباری اسـت که به برتری می‌انجامد. در طول بازی هر دو طرف مرتباً به محاسـبه‌ی وضعیت‌های ممکن در ذهن خود می‌پردازند. مثلاً شـاید با خود فکر کنید: «اگـر بـا فیل خود به آنجا بـروم، او پیاده‌ام را خواهد گرفـت و در آن صورت، مـن رخ او را می‌گیرم». این همان محاسبات تاکتیکی است!

تاکتیک بسـیار مهم اسـت؛ زیرا محاسبات خوب، شما را قادر به گرفتن مهره می‌کند. بیشتر تاکتیک‌های متداول، نام‌های ویژه‌ی خود را دارند و یکی از بهترین راه‌های پیشرفت، مطالعه این ایده‌های تاکتیکی است.

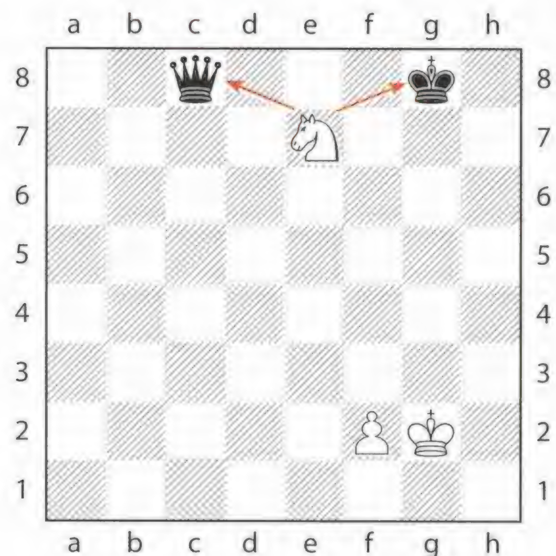
سه‌تا از مهم‌ترین ابزارهای تاکتیکی

★ چنگال ★ آچمزی ★ سیخ‌کباب ★

اکنون به بررسی دقیق این سه ایده می‌پردازیم. اگر این گونه تاکتیک‌ها را بیاموزید، خیلی زود بازیکن نیرومندی می‌شوید.

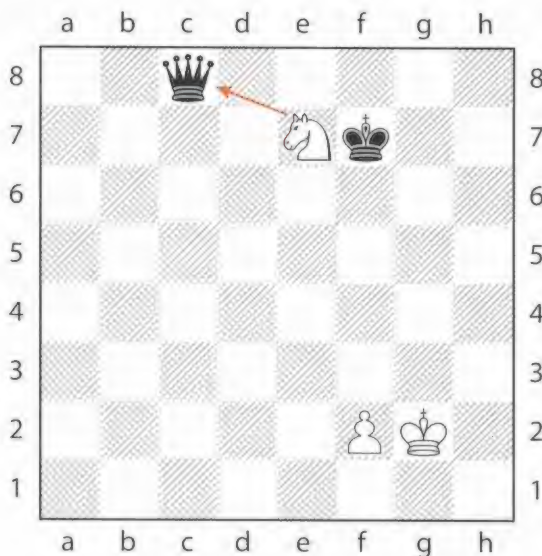
چنگال

مقصود از حمله‌ی چنگالی، خلق امکان یک حمله‌ی دوگانه است: یعنی یک سوار شما همزمان به دو یا چند سوار آسیب‌پذیر حریف حمله می‌کنند.



حرکت سیاه

نمونه‌ای از چنگال اسـب: اسب هم‌زمان به دو سوار با ارزش سیاه حمله کرده است. (شاه و وزیر سیاه)

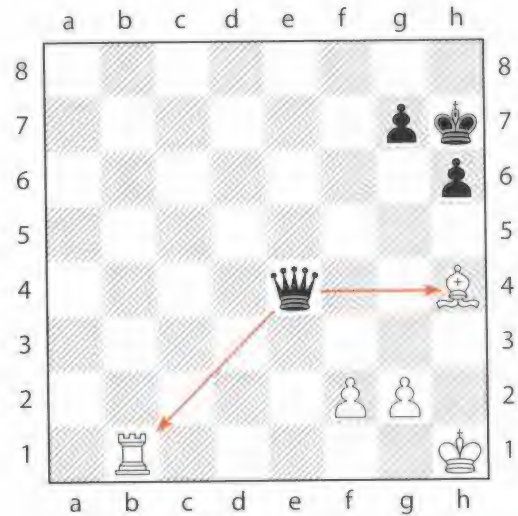


حرکت سفید

شاه سـیاه کیش بود و بنابراین باید جابه‌جا می‌شد. اکنون سـفید می‌تواند وزیر سـیاه را بگیرد. چنگال اسب، وزیر سیاه را مجانی گرفته است!

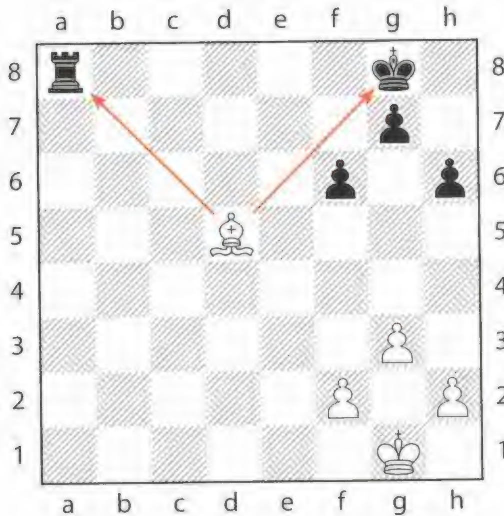
تمرین حملات چنگالی

وقتی چنگال می‌زنید، مهم نیسـت حریف شـما از حمله‌ی مزبور آگاه شود. شما در هر حال مهره می‌گیرید، چون حمله‌ی شما، دوگانه بوده است. حریف نمی‌تواند هر دو حمله را در یک حرکت دفع کند.



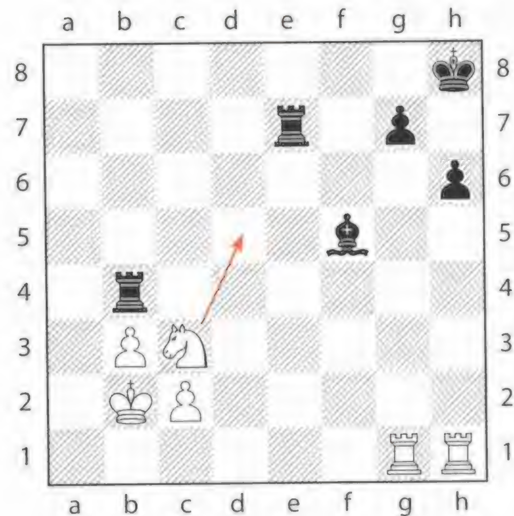
حرکت سفید

وزیر سـیاه بر دو سـوار بی‌دفاع سـفید چنگال زده است. گرچه نوبت سفید است، اما او رخ یا فیل را از دست می‌دهد.



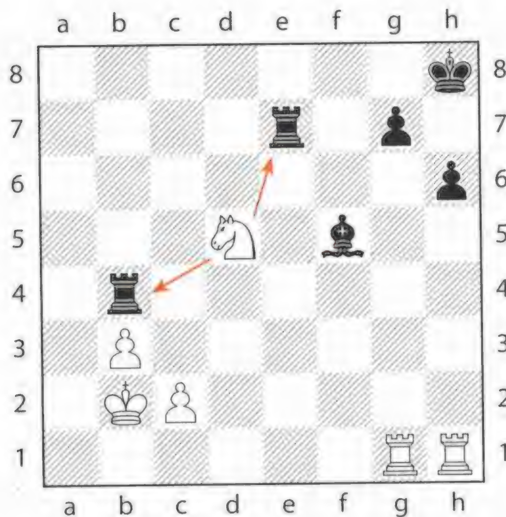
حرکت سیاه

فیل سفید با موفقیت، بر شاه و رخ سیاه چنگال زده است. سیاه باید شـاه را حرکت دهد که پس از آن، سفید با ♗xa8 رخ را می‌گیرد.



حرکت سفید

سـفید می‌تواند با 1 ♘d5 هر دو رخ سـیاه را به چنگال بگیرد که البته رخ از اسب با ارزش‌تر است.



حرکت سیاه

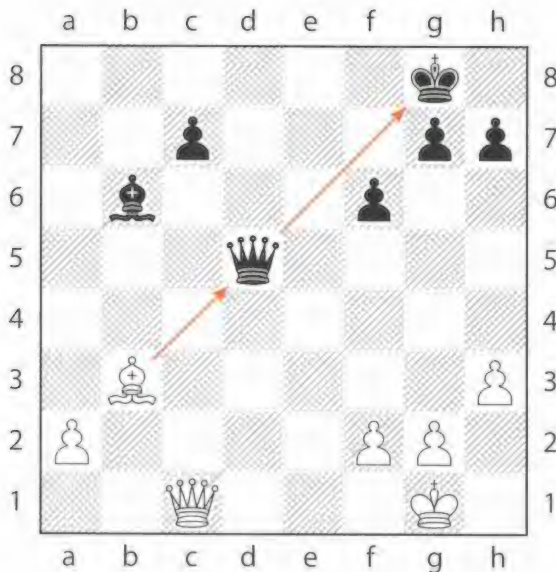
مهم نیست که در این چنگال، اسب در ازای رخ داده شود: 1... ♖bb7 2 ♘xe7 ♖xe7 این تعویض به سود سفید است.

آچمزی

آچمزی هنگامی رخ می‌دهد که یک سوار مدافع نتواند حرکت کند، زیرا با حرکت آن، سوار با ارزش‌تری مورد حمله قرار خواهد گرفت.

برخی آچمزی‌ها تقریباً بی‌ضررند، اما برخی می‌توانند کشنده باشند.

به مثالی توجه کنید که سیاه، وزیر خود را در ازای یک فیل از دست می‌دهد.

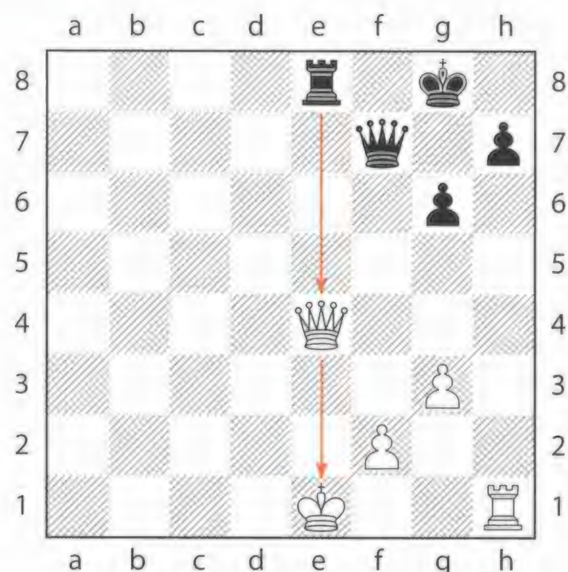


سیاه (که نوبت اوست) آچمز شده است

فیل سفید، وزیر سیاه را آچمز کرده است. وزیر نمی‌تواند از قطر کنار برود، چون شاه سیاه کیش خواهد شد.

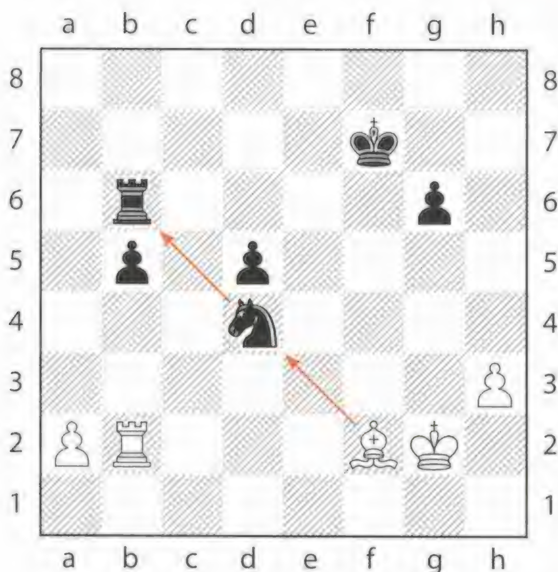
پس وزیر (به ارزش ۹ پیاده)، در برابر فیل (به ارزش ۳ پیاده) از دست خواهد رفت.

چند آچمزی آموزنده‌تر



حرکت سفید

در اینجا وزیر سفید زیر ضرب رخ سیاه در آچمزی مرگباری گرفتار شده است. وزیر نمی‌تواند از خط آچمزی خارج شود، چون شاه کیش می‌شود. پس سفید وزیر را در ازای رخ از دست می‌دهد.



حرکت سیاه

اسب سیاه در دام آچمزی گرفتار شده است: از طرف مهره‌ای هم حمایت نمی‌شود، پس باید برخیزد، اما در آن صورت، رخ که با ارزش‌تر است از دست می‌رود.

سیخ کباب

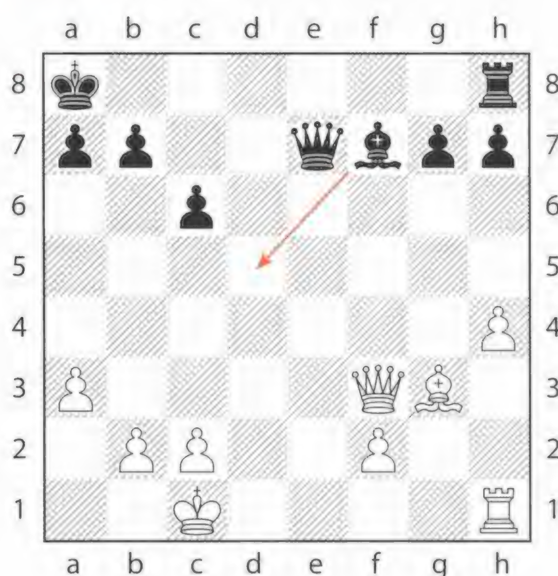
این حالت هنگامی رخ می‌دهد که دو سوار دشمن در امتداد یک عرض، ستون یا قطر مورد حمله قرار گیرند. پس از این که سوار باارزش‌تر از سر راه برداشته شد، سوار پشت سر آن گرفته خواهد شد.



سیاه (که نوبت اوست) به سیخ کشیده شده است

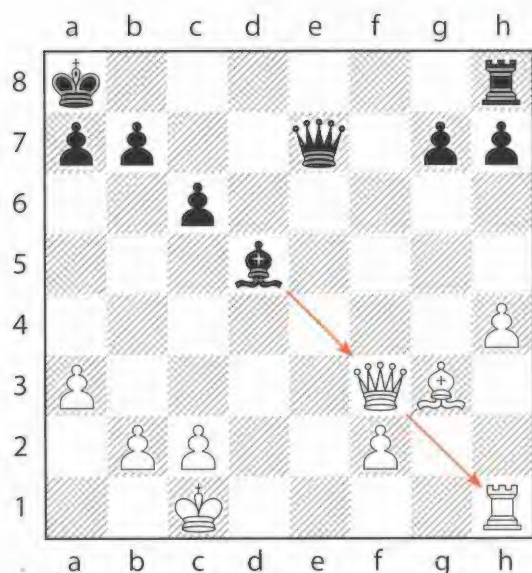
این یک حالت نمونه‌وار از وضعیت سیخ‌کباب است که سیاه یک رخ را در ازای هیچ از دست می‌دهد. شاه سیاه با رخ کیش است و باید جابه‌جا شود. اما پس از 1... ♔e7 ، سفید با 2 ♖xh8 رخ سیاه را می‌گیرد و سیاه رخش را مفت از دست می‌دهد.

حمله‌ی سیخ‌کبابی فیل



حرکت سیاه

فیل در حمله سیخ‌کبابی بسیار خطرناک است! در وضعیت بالا، نیروها برابرند، اما سیاه با انجام 1... ♗d5 ، وزیر و رخ سفید را در یک قطر زیر آتش قرار می‌دهد.



حرکت سفید

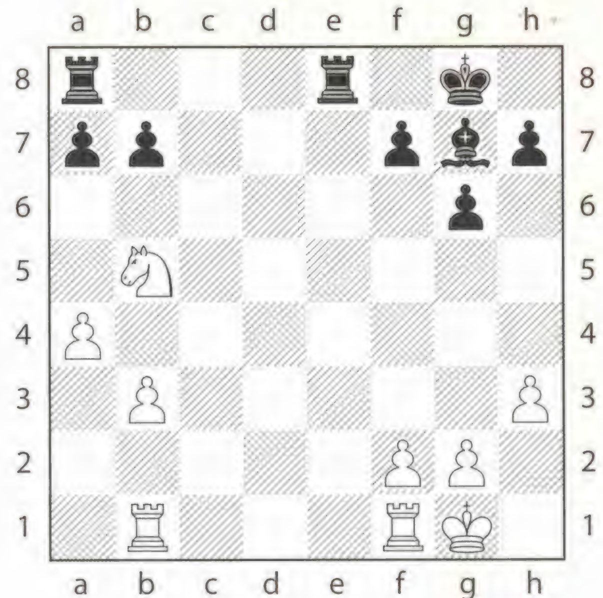
البته سفید وزیر باارزش خود را با جابه‌جایی حفظ می‌کند و قید رخ خود را می‌زند:

2 ♕d1 ♗xh1 3 ♕xh1

و سیاه یک رخ در ازای یک فیل پیش می‌افتد.

آزمون پانزده

تاکتیک، راهی کلیدی برای گرفتن مهره است. برای یافتن ادامه‌ی درست تاکتیکی خوب فکر کنید. پاسخ خود را با دقت به روش جبری ثبت کنید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۱۰)



۱. حرکت سفید

حرکت چنگال اسب سفید را پیدا کنید.



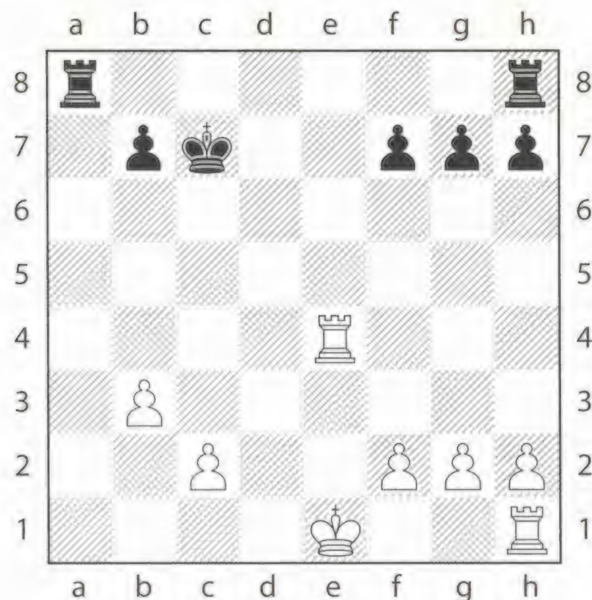
۲. حرکت سیاه

حرکت برنده‌ی چنگال وزیر سیاه بر وضعیت سفید را پیدا کنید.



۳. حرکت سفید

کدام حرکت برنده‌ی سفید، وزیر سیاه را آچمز کرده، می‌گیرد؟



۴. حرکت سیاه

حرکت برنده‌ی سیاه در این وضعیت کدام است؟



حرکتی جدید در شاخه‌ی دراگون در دفاع سیسیلی!

چنین حرکاتی قطعاً حریف را غافلگیر می‌کند.

چگونه یک دست بازی را آغاز کنیم

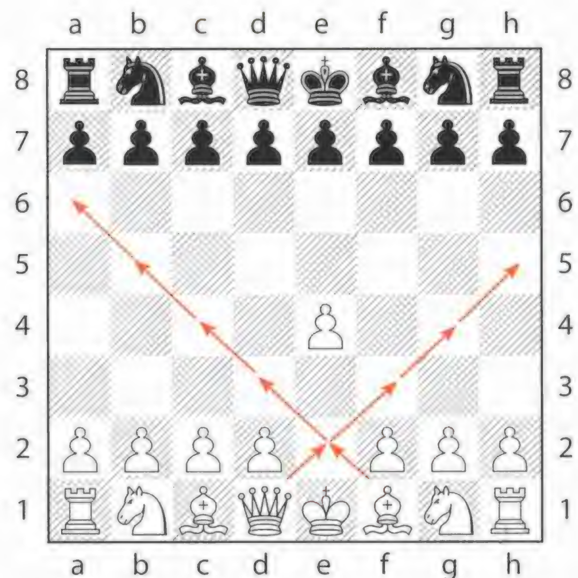
بخش آغازین بازی را گشایش می‌نامند. گشایش‌های بسیاری وجود دارد، گرچه هدف تمام آن‌ها یکسان است.

★ گسترش مهره‌ها برای آماده شدن عملیات ★
★ کنترل مرکز صفحه ★
★ قلعه رفتن شاه برای امنیت ★

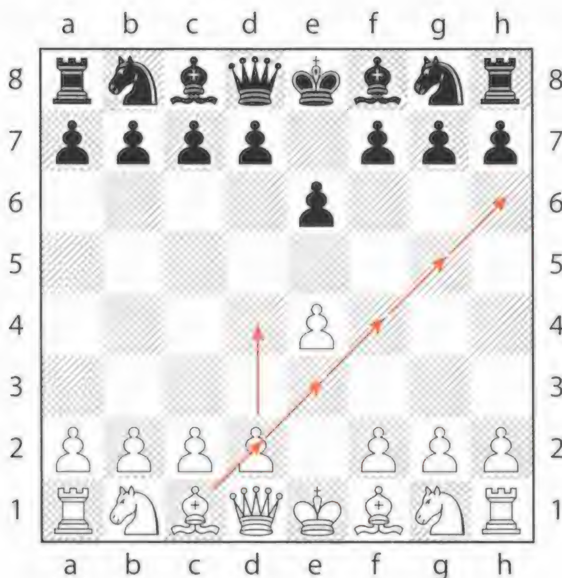
در وضعیت آغازین یک بازی، پیاده‌ها راه سوارها را بسته‌اند. پس برای گسترش سوارها، باید پیاده‌ها را پیش راند، چه بهتر که بتوان با حرکت پیاده‌ها قلمرویی را در مرکز صفحه تصرف کرد.
کنترل مرکز ایده‌ی خوبی است، زیرا سوارهای شما را قادر می‌سازد با هماهنگی بهتری کار کنند.

بیایید به نمونه‌ای از گشایش‌ها بنگریم که ایده‌های مزبور را در عمل نشان می‌دهد.

یک گشایش نمونه
«دفاع فرانسه»

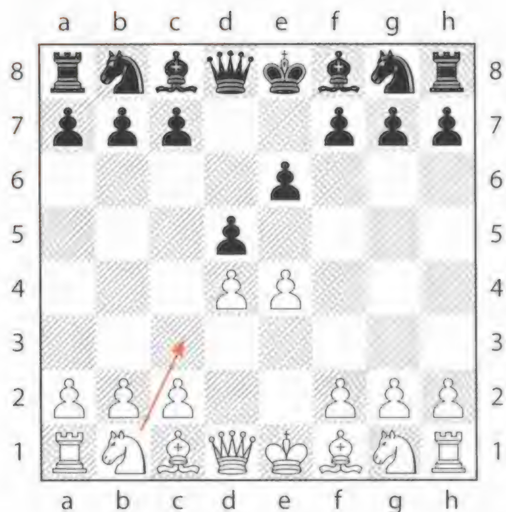


سفید **1 e4** کرده است. این حرکت عادی، بلافاصله چند مهره‌ی سفید را فعال می‌کند: وزیر و فیل جناح شاه، که می‌توانند در حرکت بعدی جابه‌جا شوند (گسترش یابند).

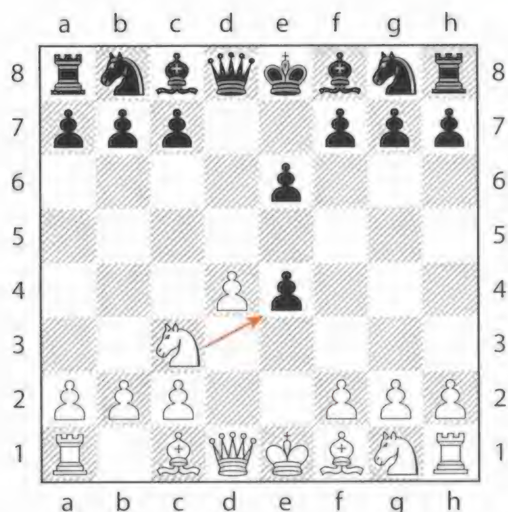


سیاه **1... e6** می‌کند که مشخصه‌ی گشایش معروف به دفاع فرانسه است. سفید در پاسخ **2 d4** می‌کند که یک پیشروی دیگر پیاده‌ای است و راه را برای گسترش فیل دیگر باز می‌کند.

یک گشایش نمونه: دفاع فرانسه

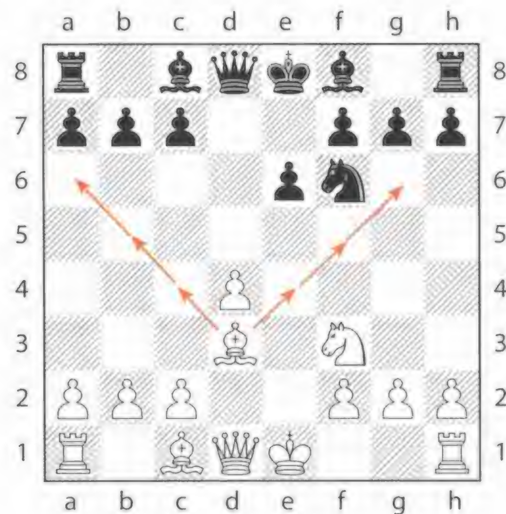


پاسخ **...2 d5** سیاه، ضدحمله به مرکز با پیاده است. پاسخ **3 ♘c3** سفید، دو هدف دارد: گسترش اسب بـه خانه‌ای فعال در نزدیکی مرکز، و دفاع از پیاده‌ی e4 که مورد حمله قرار گرفته است.

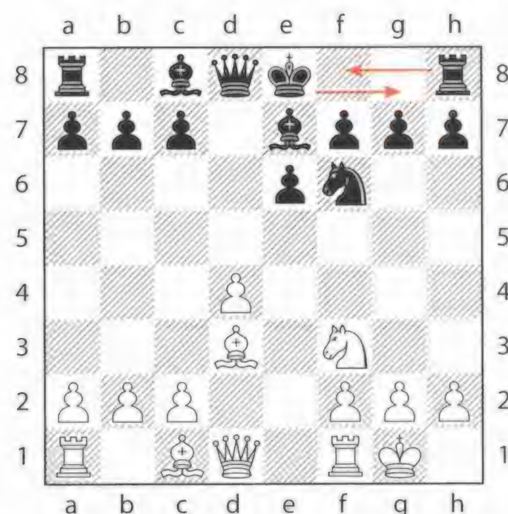


سیاه با **...3 dxe4** پیاده را تعویض می‌کند و سفید با **4 ♘xe4** باز پس می‌گیرد. سـپس هر دو طرف سوارها را گسترش می‌دهند:

...4 ♘d7 5 ♘f3 ♘gf6 6 ♘xf6+ ♘xf6 7 ♗d3



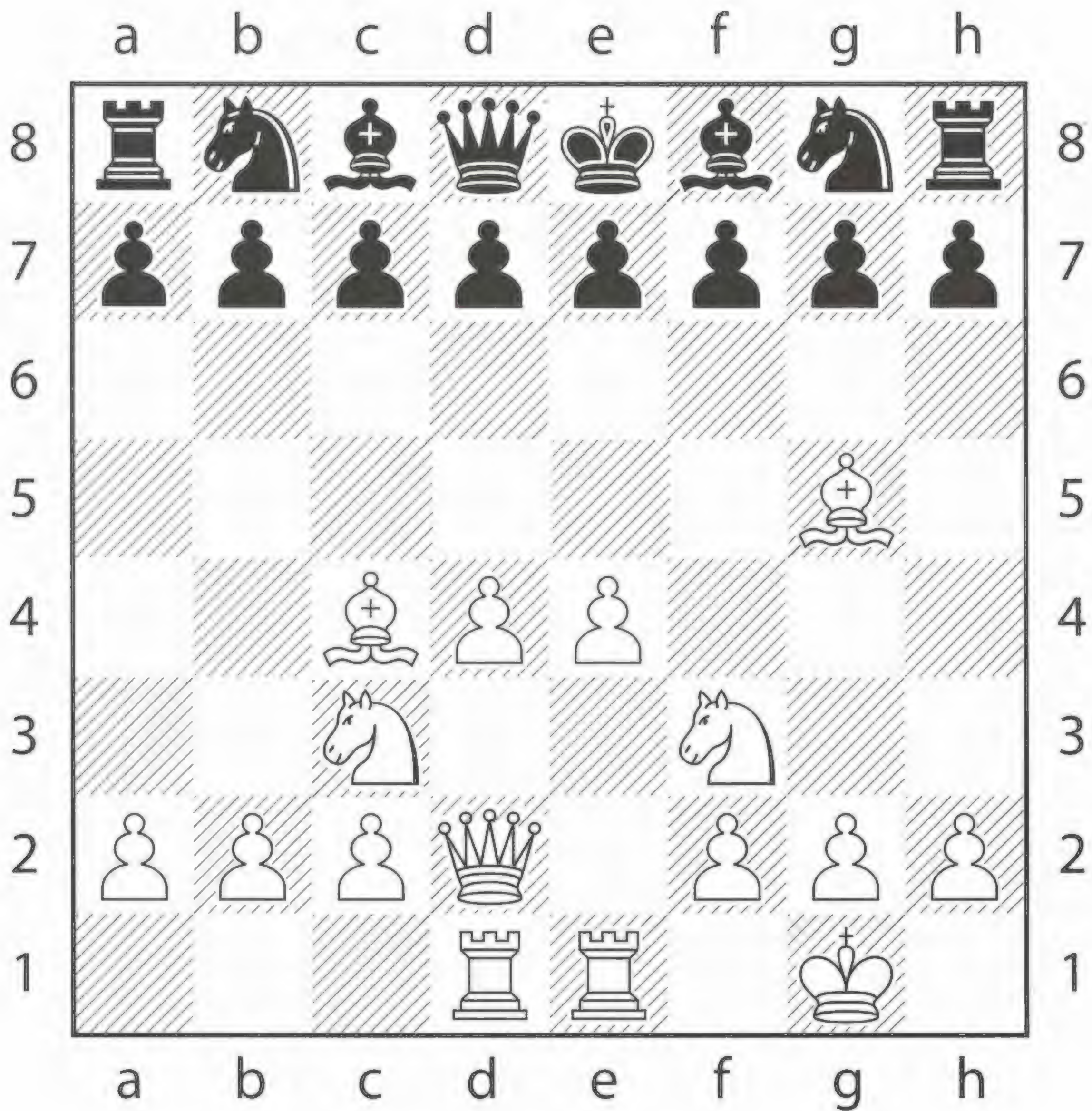
ببینید که چگونه فیلِ خوب جای گرفته‌ی سفید در d3، خانه‌های بسیاری را کنترل می‌کند. اکنون پس از **...7 ♗e7** سفید با **8 0-0** قلعه می‌رود.



پس از قلعه‌ی سـیاه با **...8 0-0** بیشـتر مرحله‌ی گشایش تمام شده است. حرکت بعدی سفید می‌تواند هر یک از حرکات ♖e1 ،♗g5، یا ♕e2 باشـَد که همگی حرکات گسترشی خوبی هستند.

آن‌گونه که این حرکت‌های دفاع فرانسـه نشـان می‌دهد، در برخی گشایش‌ها، برخورد آنی چندانی بین نیروهای سـفید و سـیاه وجود ندارد. جدای از دو تعویض (یک پیاده و اسـب)، تأکید دو طرف بر کنترل مرکز و گسـترش سوارها بود.

گسترش رؤیایی سفید



این وضعیت، گسترش ایده‌آلی از سوارهای سفید را نشان می‌دهد:

- پیاده‌های e4 و d4 مرکز را اشغال کرده‌اند.
- فیل و اسب‌های سفید کاملاً فعال گسترش یافته‌اند و خانه‌های مرکزی را کنترل می‌کنند.
- وزیر سفید گسترش یافته، اما نه چندان دور که در معرض خطر باشد.
- دو رخ سفید در ستون‌های e و d اعمال فشار می‌کنند.
- شاه سفید به قلعه رفته و در جای امنی مستقر شده است.

گریز از یک دام گشایشی

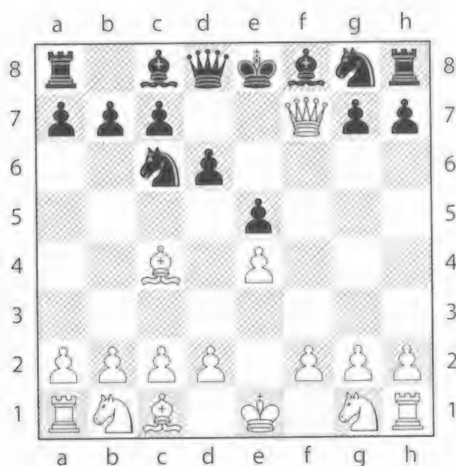
همین‌طور که شـطرنج می‌آموزید، برخی دوستان‌تان ممکن است برای شما دامی بچینند که به «مات مدرسه‌ای» معروف اسـت. اگر بی‌احتیاط باشـید، شاید تنها در ۴ حرکت مات شوید! در مات مدرسه‌ای، هدف سفید، حمله به خانه‌ی f7 با وزیر است:



پس از حرکات گشایشی

1 e4 e5 2 ♕h5 ♘c6 3 ♗c4

سفید با وزیر و فیل به خانه‌ی **f7** حمله می‌کند. اگر سیاه با بی‌احتیاطی **3... d6** کند، چه خواهد شد؟



خوب، فاجعه‌ی مات با **4 ♕xf7** در پیش اسـت! زیـرا وزیر با فیـل حمایت می‌شـود و قابل گرفتن نیست.

خوشـبختانه سـیاه با حرکت **3... g6** راه حمله را می‌بندد. اگر هم سفید **4... ♕f3** کند، که با تهدید دوباره‌ی **f7** همراه است، سیاه با **4... ♘f6** بار دیگر مانع حمله می‌شود.



اگر دوستان‌تان در پی به‌دام انداختن شما با «مات مدرسه‌ای» باشند، باید خوشحال باشید! زیرا سفید با گسترش زودهنگام وزیر در مرحله‌ی گشایش، آن را مرتباً در معرض حمله‌ی سوارهای شما قرار داده است. پس اگر به دام کیش و مات نیافتید، به وضعیت خوبی خواهید رسید.

راه‌های گوناگون برای آغاز بازی

گشایش‌های زیادی در شطرنج وجود دارد. به نام برخی از آن‌ها با چند حرکت اولیه‌شان توجه کنید.

گشایش‌های پیاده‌ی وزیر



گامبی وزیر

1 d4 d5 2 c4

سـفید یک پیاده را «قربانی» می‌دهد که البته معمولاً توسط سیاه رد می‌شود. او 2... e6 می‌کند.



دفاع نیمزو هندی

1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 ♘c3 ♗b4

یک سیستم ضدحمله. سیاه فوراً فیل خود را گسترش داده و اسب سفید را آچمز می‌کند!



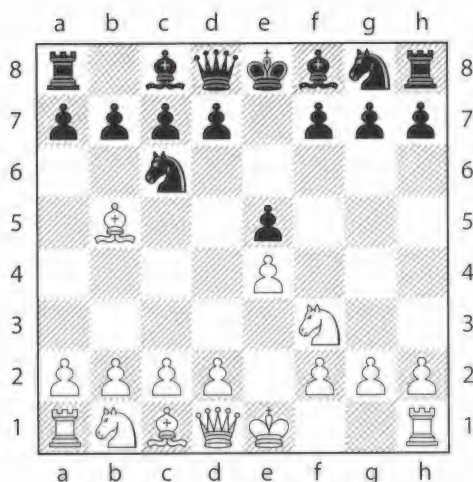
دفاع هندی شاه

1 d4 ♘f6 2 c4 g6 3 ♘c3 ♗g7

سـیاه، سـفید را بـه برپاسـازی یـک مرکز پیـاده‌ای بـزرگ با 4 e4 وسوسـه می‌کند. آیا چنان مرکزی نیرومند است یا ضعیف خواهد بود؟ در هر حال این سیستمی مهیج است.

ادامه‌ی گشایش‌ها

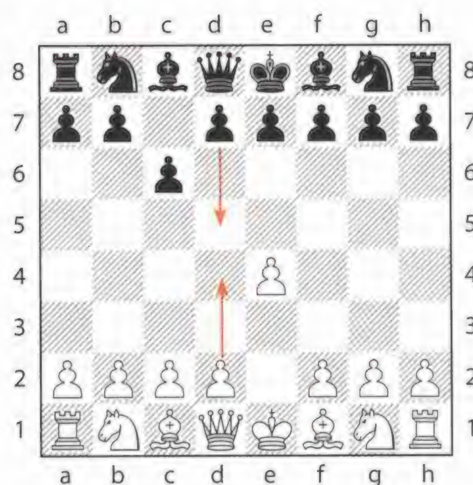
گشایش‌های پیاده‌ی شاه



روی لوپز

1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5

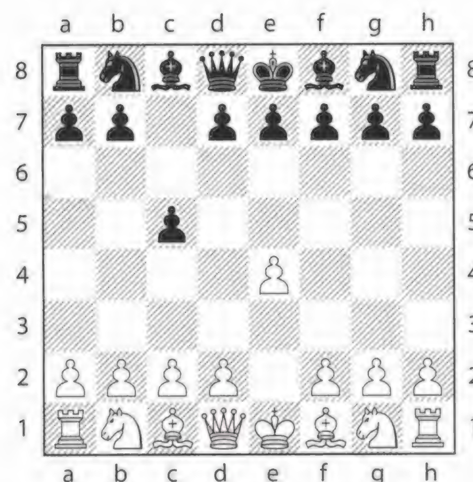
این گشایش مدت ۱۵۰ سال متداول بوده و اغلب به بازی‌هایی پیچیده با سرشتی بسته می‌انجامد.



دفاع کارو-کان

1 e4 c6

راهی محکم در مرحله‌ی گشایش. معمول‌ترین ادامه‌ی آن، 2 d4 d5 است.



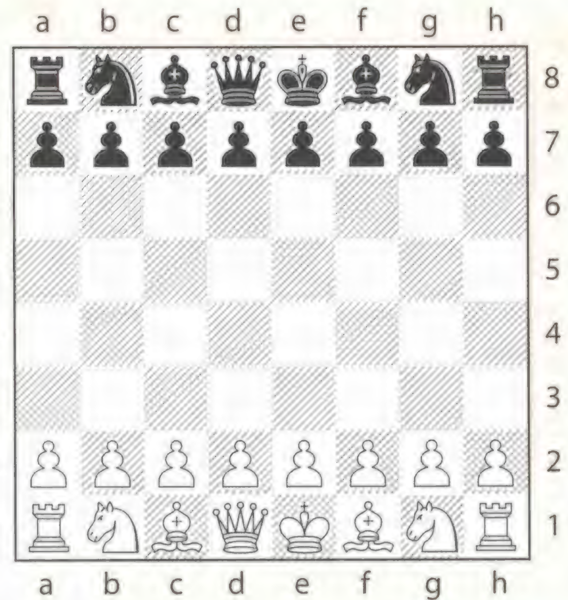
دفاع سیسیلی

1 e4 c5

دفاعی فوق‌العاده مهیج که یک شاخه‌ی «گیج‌کننده‌ی» آن مشهور به دراگون (اژدها) چنین آغاز می‌شود:
2 ♘f3 d6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♘f6 5 ♘c3 g6

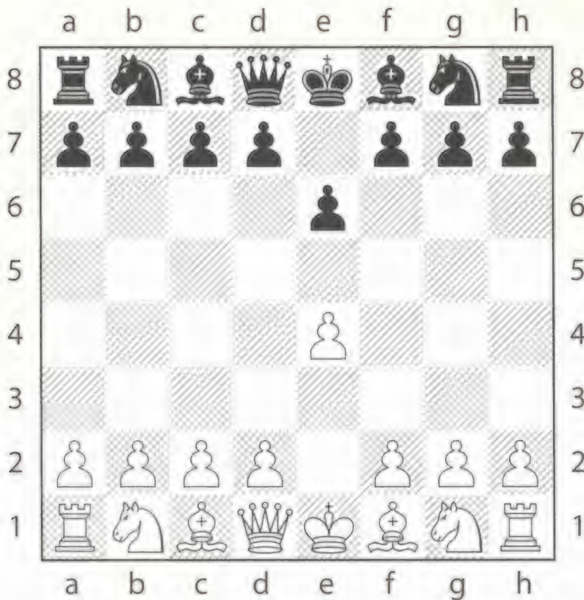
آزمون شانزده

ببینید تا چه میزان برخی گشایش‌ها را آموخته‌اید. پاسخ‌های خود را به روش جبری با دقت بنویسید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۱۱)



۱. حرکت سفید

در نخستین حرکت بین 1 e4 و 1 h3 کدام را انتخاب می‌کنید؟



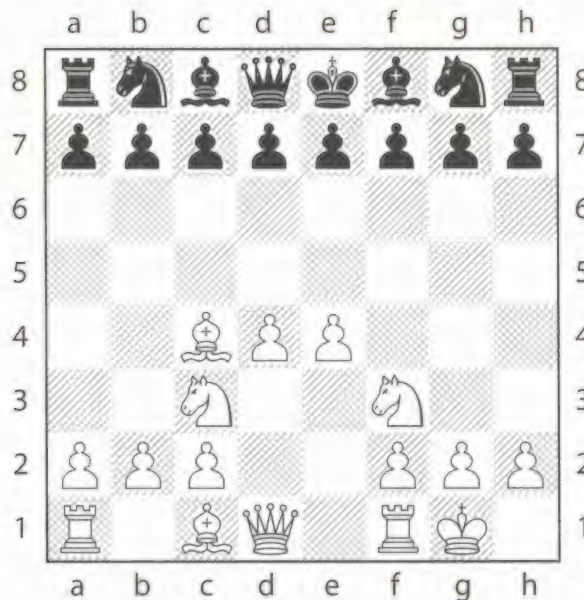
۲. حرکت سفید

بازی با 1 e4 e6 آغاز شده است. نام گشایش دفاعی سیاه چیست؟



۳. حرکت سیاه

یکی از دوستان‌تان سعی دارد تا شما را به دام «مات مدرسه‌ای» بیاندازد. آیا ♘f6...3 تهدید را از میان برمی‌دارد؟



۴. حرکت سفید

کدام طرف وضعیت بهتری دارد: سفید یا سیاه؟ دلیل شما چیست؟



شطرنج شما را وادار می‌کند از پیش بیندیشید.

باید استراتژی هوشمندانه‌ای در پیش گیرید تا بتوانید حریف را از میدان به‌در کنید.

نگاه کردنِ بازی دیگران، سرگرمی خوبی نیز هست؛

چون می‌توانید بهترین طرح هر یک از طرفین را برای خود تحلیل کنید.

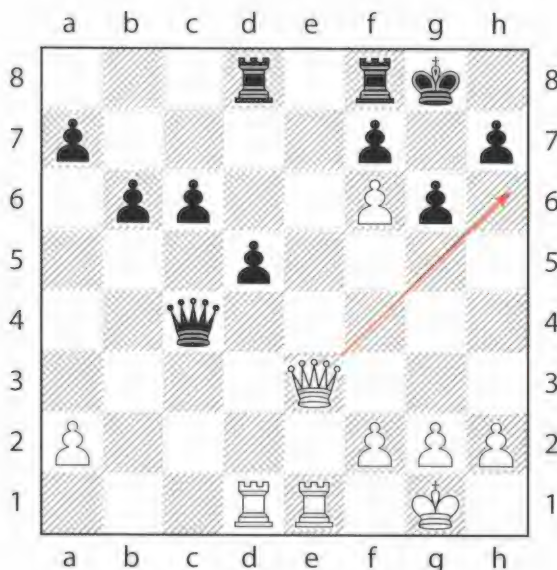
طرح‌ریزی و استراتژی

پس از این که ده یا پانزده حرکت انجام شد، گشایش به پایان رسیده است. آنگاه مرحلهٔ وسط بازی آغاز می‌شود که مستلزم انجام مانورهای دقیق برای رسیدن به برتری پوزیسیونی اندک است.

برترین توصیه‌های استراتژی وسط‌بازی

- چشم داشتن به ترکیب، که مجموعه حرکاتی اجباری است که به گرفتن سوار یا پیاده می‌انجامد.
- همواره متوجه حملات مستقیم به شاه حریف باشید. گاه برای این کار می‌توانید مهره‌ای را قربانی کنید.
- اگر ترکیب یا حمله‌ی مستقیم آنی وجود نداشت، کافی است با مانورهای دقیق، سوارهایتان را در وضعیت‌های مؤثرتر قرار دهید.
- شاه خود را به جای اَمن ببرید! شاه در گشایش یا وسط بازی، باید در پشت پیاده‌ها و سوارها پنهان شود.
- یکی از مهم‌ترین عناصر در شطرنج، اندیشیدن از پیش است! تلاش کنید پی ببرید حریف در پاسخ به حرکت شما چه خواهد کرد.

نمونه‌ای از یک حمله‌ی موفق وسط بازی



حرکت سفید

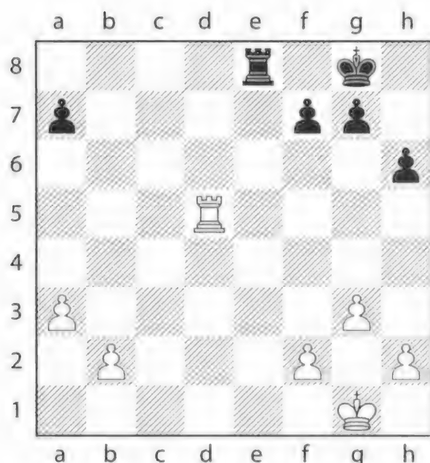
سفید سوارهای اندکی در نزدیکی شاه سیاه دارد. اما شگفت آن که سفید می‌تواند با **1 ♕h6** حمله‌ی مات علیه سیاه را سامان دهد.

این حرکت، فوری می‌برد. تهدید مرگبار **2 ♕g7** وجود دارد که سیاه دفاعی در برابر آن ندارد.

ترکیب برای گرفتن مهره

این هم نمونه‌ای آسان از ترکیب برای گرفتن مهره. پرسش این است که آیا سفید باید پیاده‌ی d5 سیاه را بگیرد یا نه؟ در نگاه اول، پیاده با اسب f6 حمایت می‌شود، اما سفید بازهم می‌تواند با رخ، کار نیمه‌تمام اسب را کامل کند. سفید یک سوار بیشتر برای حمله به d5 دارد، پس می‌تواند مهره‌ی مزبور را بگیرد!





حرکت سفید

درست است که پس از ♘xd5 **1**، سیاه می‌تواند ♘xd5 **...1** کند، اما سفید هم می‌تواند ♖xd5 **2** انجام دهد و یک پیاده بگیرد.

سفید یک پیاده گرفته است

بیایید ببینیم چه اتفاقی افتاده است: سفید یک پیاده و یک اسب گرفته است و سیاه فقط یک اسب گرفته است. پس با این ترکیب سفید یک پیاده سود کرده است.

استراتژی آخر بازی: استفاده‌ی فعال از شاه

دیدیم که امنیت شاه در وسط بازی مهم است و باید در پسِ مهره‌های خودی پنهان شود. با آغاز مرحله‌ی آخر بازی، وضعیت تغییر می‌کند، زیرا سوارهای خطرناک کمی در صفحه باقی مانده‌اند. پس شاه می‌تواند فعال شود بدون آن که چندان نگران باشد!



حرکت سیاه

در این آخر بازی پیاده‌ای، استراتژی برنده برای شاه سیاه، آمدن به مرکز صفحه و پیشروی هر چه بیشتر است! شاه در امنیت کامل خواهد بود، زیرا سوارهای نیرومند هر دو طرف از بازی خارج شده‌اند. بازی چنین ادامه می‌یابد:

1... ♔f6 2 ♔g2 ♔e5 3 ♔f3 ♔d4

شاه شجاع سیاه در حرکت بعدی، پیادهٔ c4 را خواهد گرفت و برتری پیروزی‌بخش به‌دست می‌آورد.

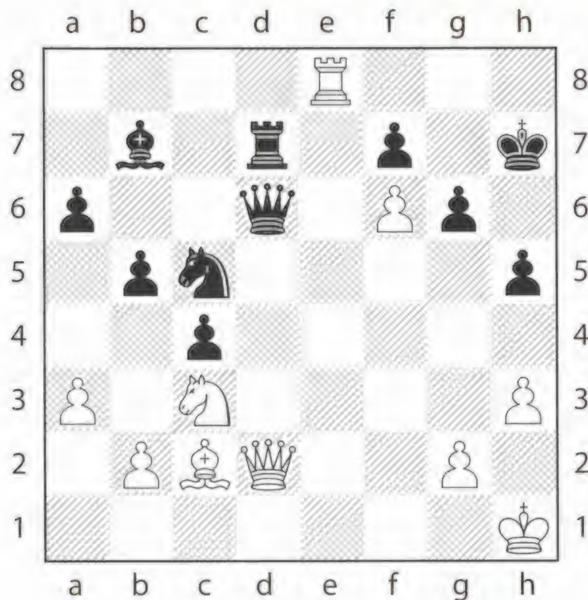
آزمون هفده

حل وضعیت‌های آخرین آزمون که همگی از بازی‌های عملی تورنمنت‌های بین‌المللی گردآوری شده‌اند چالشی الهام‌بخش است. باید ترکیب قربانی‌کننده‌ای را بیابید که کیش و مات در پی دارد و یا مهره می‌گیرد. پاسخ خود را با دقت به روش جبری بنویسید. برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. (راه‌حل در صفحه ۱۱۱)



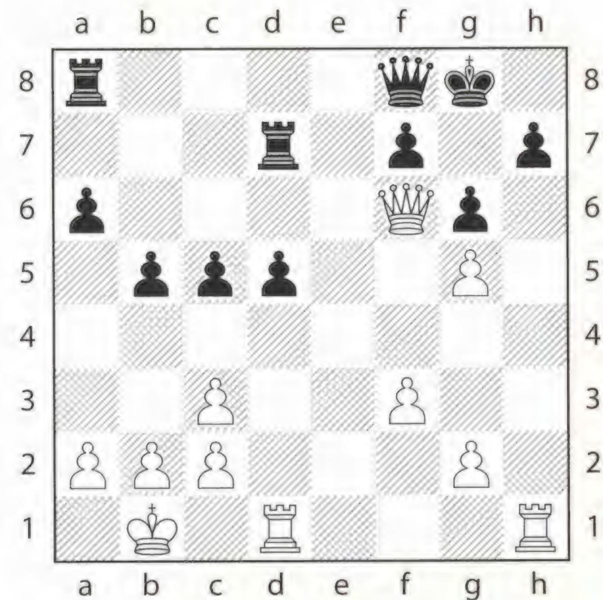
۱. حرکت سفید

گرچه مهره‌ها برابرند، اما سفید می‌تواند وزیر خود را قربانی کند. باید دو - سه حرکت جلوتر را محاسبه کنید!



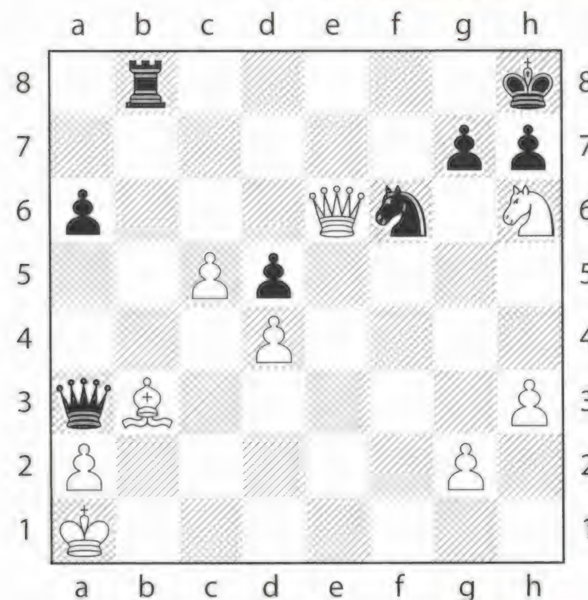
۲. حرکت سفید

به‌خاطر بیاورید که در صفحه ۹۸ چگونه سفید تنها با یک پیاده و وزیر سیاه را اجباری مات کرد. در اینجا شما می‌توانید از همان ایده استفاده کنید به‌شرطی که حرکت درخشان اول را بیابید.



۳. حرکت سفید

چند سوار نیرومند سفید در نزدیکی شاه سیاه هستند. آیا می‌توانید قربانی رخ برنده را بیابید که حفاظ پیاده‌ای شاه سیاه را برمی‌چیند؟



۴. حرکت سفید

یکی از زیباترین تِم‌های ماتی در شطرنج، به مات «مختنق» معروف است. سفید چگونه می‌تواند در دو حرکت مات کند؟

بخش شش

رویارویی بزرگ

مسابقه شاگرد و استاد



یک راه بهبود بازی، چیدن مهره‌ها روی صفحه شطرنج و تحلیل بازی‌های بازیکنان نیرومند است.

اکنون می‌دانید که چگونه این کار را انجام دهید!

حرکتی را که از روی برگه‌ی ثبت حرکات می‌خوانید روی صفحه شطرنج انجام دهید

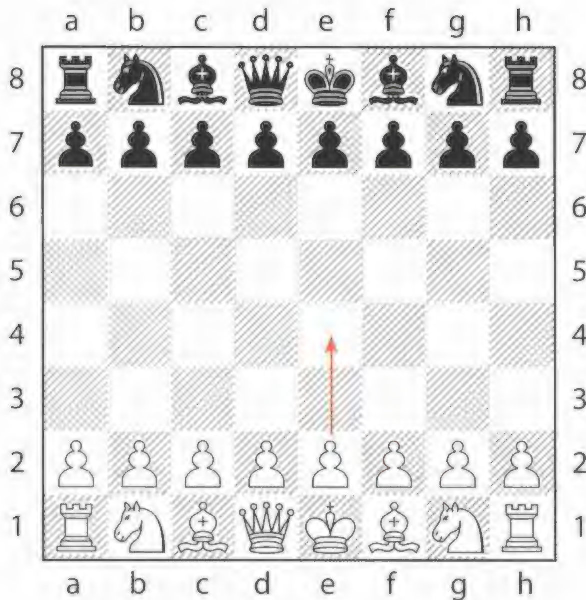
و بازی را پس از هر حرکت تحلیل کنید.

رویارویی بزرگ

یک بازی نمونه بین شاگرد و استاد! آیا سفید همان استادی است که ادعا می‌کند؟

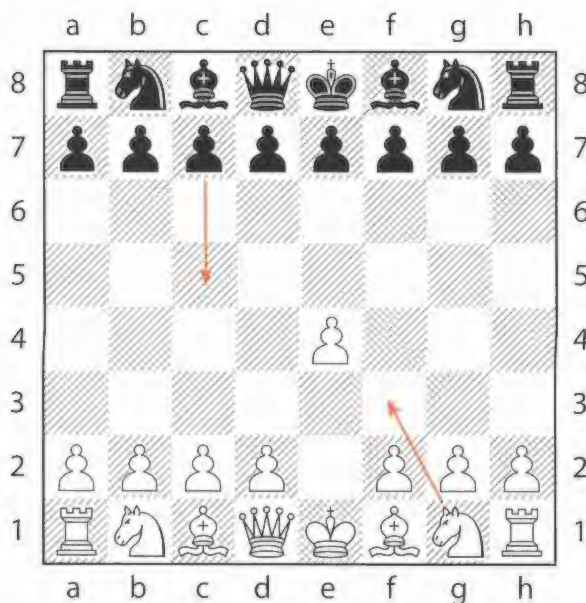
استاد (سفید) – شاگرد (سیاه)

شاخه‌ی گشایشی: سیسیلی دراگون زودهنگام



1 e4 ...

استاد: «ایـن اولین حرکت من اسـت.» پیـش راندن دوخانه‌ای پیاده‌ای e. درباره‌ی آن‌چه فکر می‌کنی؟



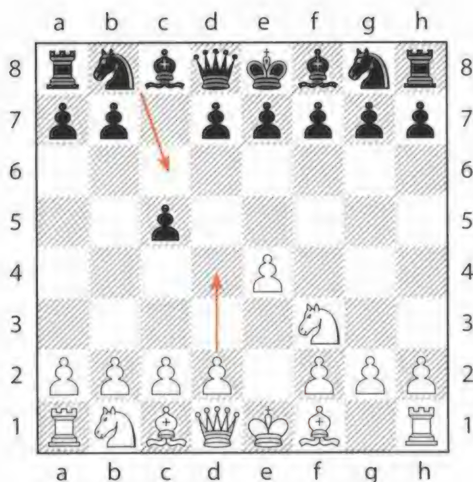
شاگرد : «اوه، این بازی را می‌شناسم، خوب می‌دانم در مقابل این حرکت چه کار کنم، دفاع سیسیلی»

1 ... **c5**

«شـاگرد عزیز، فکر نمی‌کنی با حرکت دادن اسب خود به مرکز فشار خواهم آورد؟»

2 ♘f3 ...

ادامه‌ی بازی شاگرد و استاد

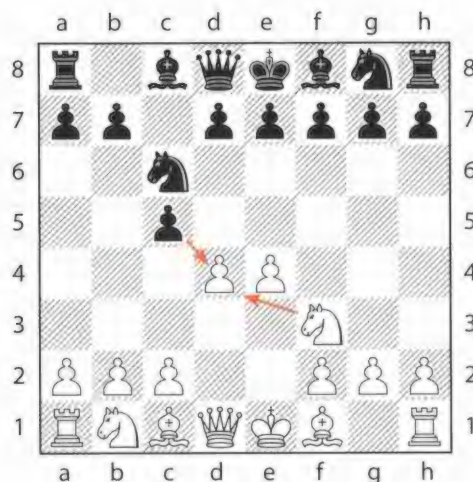


«خیر! چون من هم اسب خود را گسترش خواهم داد!»

2... ♘c6

سـفید پیاده‌ی وزیر را دو خانه پیـش می‌راند تا راه وزیر و فیل را بگشاید.

3 d4 ...

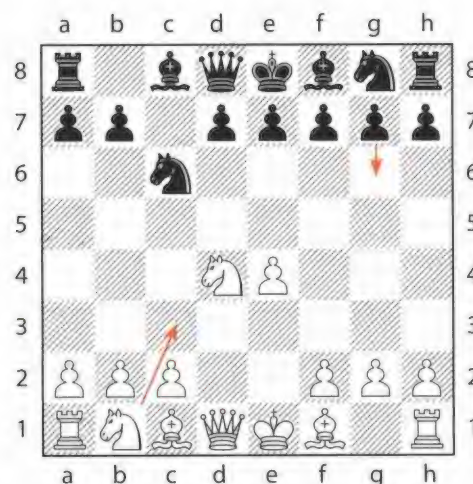


شـاگرد: «تـو نمی‌توانی مرا فریب دهی: می‌دانم بـه پیاده‌ام حمله کرده‌ای. پس من پیاده‌ی تو را زودتر می‌گیرم».

3... cxd4

سفید با اسب باز پس می‌گیرد:

4 ♘xd4 ...



شـاگرد: «نیازی به این کار نبود؛ من هم پیاده‌ام را به g6 می‌برم. این یک نوآوری است: این حرکت قبلاً بازی نشده است»!

4... g6

اسـتاد: «خوب، معلوم می‌شـود به تو خـوب درس داده‌ام! من هم اسـب خود را به آرامی به c3 برده و یک حرکت گسترشی انجام می‌دهم».

5 ♘c3 ...

ادامه‌ی بازی شاگرد و استاد



شاگرد: «من هم بی‌درنگ فیل خود را گسترش می‌دهم».

5... ♗g7

استاد: «می‌دانم که اسب d4 مرا زیر فشار قرار داده‌ای. پس من هم ضمن گسترش فیل در خانه‌ای مؤثر، اسبم را حمایت می‌کنم».

6 ♗e3 ...



شاگرد: «سوارهای من به سرعت سوارهای تو، به خانه‌های فعال گسترش یافته‌اند. اکنون پس از حرکت اسب، آماده‌ی قلعه رفتن خواهم شد».

6... ♘f6

البته که قلعه‌ی زودهنگام خوب است. اما خانه‌ی c4 برای فیل چطور است؟

7 ♗c4 ...



شاگرد: «با قلعه، شاه من به جایی اَمن خواهد رفت و رخ فعال می‌شود».

7... 0-0

سفید به فکر فرو می‌رود و فیل را عقب می‌کشد:

8 ♗b3 ...

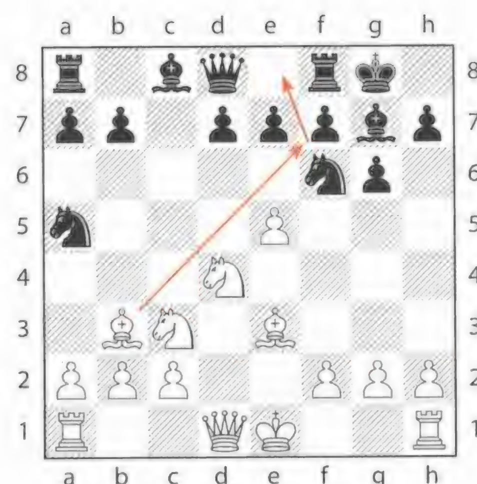


شاگرد: «چه حرکتی! خوب، من هم با اسب به آن حمله می‌کنم و استاد حتماً کلافه خواهد شد!»

8... ♘a5

استاد: «اسب را که حرکت دادی، من با پیاده‌ی e، اسب دیگر تو را مورد حمله قرار می‌دهم!»

9 e5 ...

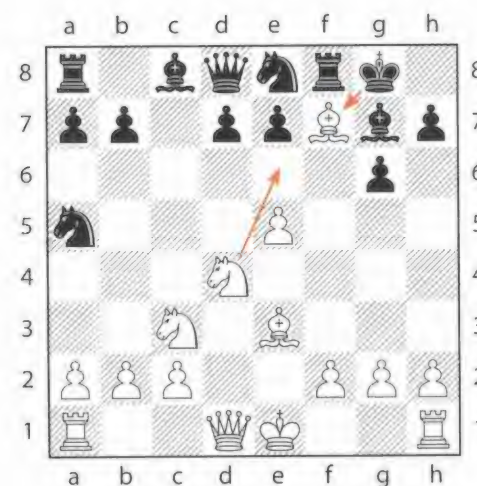


شاگرد: «البته که اسب سه برابر پیاده می‌ارزد و باید آن را به‌جای امنی ببرم».

9... ♘e8

استاد: «من با فیل، پیاده‌ی f7 را می‌گیرم و کیش می‌دهم!»

10 ♗xf7+ ...



استاد با خنده، به استقبال اشتباه بزرگ شاگرد می‌رود که با شاه، فیل را می‌گیرد و خوشحال است!

10... ♔xf7

استاد: «عزیزم با این حرکت اسب من چه می‌کنی که به وزیر تو حمله می‌کند؟»

11 ♘e6 ...



«شــما خود را اســتاد می‌دانید؟ اما من هم اســب شــما را مجانی خواهم گرفت!»

11... ♔xe6

«شــاگرد عزیز، با وزیر کیش خواهید خورد!» [تنها یک خانه برای شاه وجود دارد.]

12 ♕d5+ ...



شاگرد: «من که شاه را از خط کیش خارج می‌کنم و تازه، یک فیل و یک اسب اضافه دارم و به آسانی خواهم برد.»

12... ♔f5

اســتاد: «پیاده‌ی g را نیز پیش رانده، کیش می‌دهم، و قربانی‌اش می‌کنم.»

13 g4+ ...



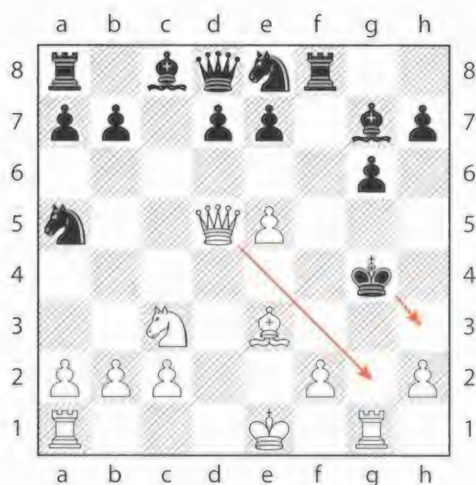
شاگرد: «یک پیاده‌ی دیگر هم که دادید آقای معلم!»

13... ♔xg4

استاد: «عیبی ندارد، بفرمایید این هم کیش با رخ!»

14 ♖g1+ ...

ادامه‌ی بازی شاگرد و استاد



شاگرد: «ای بابا، شاه من که وارد قلمرو دشمن شده است. عیب ندارد، باز یک خانه برای فرار از کیش هست. کلی مهره هم که جلو هستم».

14... ♔**h3**

وزیر g2 و کیش:

15 ♕**g2+** ...



شاگرد: «به چشم، به خانه h4 می‌روم.»

15... ♔**h4**

استاد: «اما من تنها یک حرکت دیگر وزیر لازم دارم تا بازی را با مات تمام کنم. شما دو سوار پیش بودید، اما بازی را باختید!»

16 ♕**g4** **مات**



شاگرد در نخستین بازی‌اش مات می‌شود و پی می‌برد که آموختن شطرنج آسان، اما استاد شدن در آن دشوار است!

بخت با او یار است که استاد خوبی دارد که می‌تواند وی را در یادگیری شطرنج یاری کند!

راه‌حل آزمون‌ها و جمع امتیازها

گفتیم که برای هر پاسخ درست ۱ امتیاز می‌گیرید. مربع‌های سمت راست را، برای هر پاسخ کاملاً درست علامت بزنید و در پایان هر بخش جمع امتیازات خود را ببینید.

بخش ۱

آزمون ۱ (صفحه ۸)	کاملاً درست	کاملاً غلط
۱. یک فیل سفید و یک شاه سیاه.	☐	☐
۲. چهار رخ کم است.	☐	☐
۳. ۱۶ پیاده (۸ تا سفید و ۸ تا سیاه).	☐	☐
۴. چهار اسب (۲ تا سفید و ۲ تا سیاه).	☐	☐

آزمون ۲ (صفحه ۱۲)		
۱. پیاده‌ی سیاه.	☐	☐
۲. نه، پیاده‌ی سیاه سر راه است!	☐	☐
۳. دو سوار (وزیر سیاه و فیل سیاه).	☐	☐
۴. پیاده‌ی سفید.	☐	☐

آزمون ۳ (صفحه ۱۶)		
۱. دو سوار (فیل و رخ سیاه).	☐	☐
۲. نه، پیاده‌ی سفید سر راه است.	☐	☐
۳. بله، شاه اسب را می‌گیرد.	☐	☐
۴. شاه سیاه تنها یک حرکت دارد.	☐	☐

آزمون ۴ (صفحه ۲۰)		
۱. نه، پیاده تنها دو خانه پیش می‌رود.	☐	☐
۲. رخ سفید.	☐	☐
۳. رخ سیاه.	☐	☐
۴. اسب به سه سوار حمله می‌کند.	☐	☐

امتیازهای بخش ۱ را جمع بزنید

بین ۱۲ تا ۱۶ امتیاز: عالی! ؛ بین ۸ تا ۱۱ امتیاز: خیلی خوب ؛ بین ۰ تا ۳ امتیاز: نیازمند آموزش بیشتر!

بخش ۲

آزمون ۵ (صفحه ۳۰)	کاملاً درست	کاملاً غلط
۱. 1. d4. "1" شماره حرکت و "d4" خانه‌ای را نشان می‌دهد که پیاده در آن نشسته است.	☐	☐
۲. 1...♖c6. رخ به خانه‌ی c2 می‌رود.	☐	☐
۳. 1...♘xc6. اسب خانه‌ی c6 را می‌گیرد.	☐	☐
۴. 1...♗xb2. فیل خانه‌ی b2 را می‌گیرد.	☐	☐

آزمون ۶ (صفحه ۳۴)		
۱. تعویض بد. سفید یک اسب (به ارزش سه پیاده) را فقط در ازای یک پیاده از دست می‌دهد.	☐	☐
۲. تعویض مساوی. هر دو بازیکن یک فیل گرفته‌اند.	☐	☐
۳. سیاه باید رخ سفید را بگیرد.	☐	☐
۴. تعویض وزیر با رخ بسیار بد است.	☐	☐

آزمون ۷ (صفحه ۴۲) — کاملاً درست | کاملاً غلط

۱. 1... ♖xd2.
۲. بله، سیاه تعویض 1... exd4 را دارد.
۳. 1... ♗f5.
۴. وزیر باید رخ سیاه را بگیرد.

آزمون ۸ (صفحه ۴۸)

۱. 1... ♘d4+. شاه سفید با اسب سیاه کیش می‌شود.
۲. 1. ♗b5+. شاه سیاه با فیل سفید کیش می‌شود.
۳. دو راه برای رفع کیش وجود دارد: 1... ♗f8 و 1... ♔g7
۴. چهار راه برای بستن راه کیش وجود دارد: ♘d5، ♘e4، ♗e4 و یا پیاده e4

آزمون ۹ (صفحه ۵۴)

۱. مات با 1. ♕b7.
۲. 1. ♖e8 و مات در عرض آخر .
۳. سیاه باید 1... ♘c2 را ترجیح دهد.
۴. مات نیست، زیرا وزیر سیاه را می‌توان با 1. ♗xe1 گرفت.

امتیازهای بخش ۲ را جمع بزنید

بین ۱۶ تا ۲۰ امتیاز: عالی! ؛ بین ۱۰ تا ۱۵ امتیاز: خیلی خوب ؛ بین ۰ تا ۴ امتیاز: نیازمند آموزش بیشتر!

بخش ۳

آزمون ۱۰ (صفحه ۶۰) — کاملاً درست | کاملاً غلط

۱. نه، اسب مانع قلعه است.
۲. نه، خانه‌ی g1 مورد حمله‌ی وزیر است.
۳. خانه d1.
۴. خانه g8.

آزمون ۱۱ (صفحه ۶۶)

۱. سیاه با 1... bxc1 = ♕ مات می‌کند. هم‌زمان رخ را می‌گیرد و پیاده را وزیر می‌کند.
۲. 1. g7 به آسانی می‌برد. شاه سیاه دورتر از آن است که بتواند مانع ارتقاء پیاده شود.
۳. سفید این‌گونه می‌برد: 1. a7 h2 2. a8 = ♕ و وزیر تازه‌نفس سفید، خانه وزارت پیاده سیاه را کنترل می‌کند.
۴. ترفیع ناکامل با 1. c8 = ♘+ می‌برد. شاه و وزیر سیاه هر دو زیر ضرب هستند.

آزمون ۱۲ (صفحه ۷۰)

۱. پیاده‌ی سفید تا c6 می‌رود.
۲. نه، زیرا پیاده‌ی سفید از e3 پیش رانده است و حرکت «گرفتن در حال گذر» قانونی نیست.
۳. دو روش برای گرفتن در حال گذر هست: 1. exf6 و 1. gxf6
۴. نه.

امتیازهای بخش ۳ را جمع بزنید

بین ۹ تا ۱۲ امتیاز: عالی! ؛ بین ۶ تا ۸ امتیاز: خیلی خوب ؛ بین ۰ تا ۲ امتیاز: نیازمند آموزش بیشتر!

بخش ۴

آزمون ۱۳ (صفحه ۷۶)

	کاملاً درست	کاملاً غلط
۱. اشتباهی بزرگ! حرکت ♕xf7 ...1 به مساوی با پات می‌انجامد.	☐	☐
۲. نه، پات نیست. سفید f4 1 را دارد.	☐	☐
۳. کیش دائم با: 1 ♕e8+ ♔h7 2 ♕h5+ ♔g8 3 ♕e8+	☐	☐
۴. ♔c3 ...1 (تنها حرکتی که پیاده را حفظ می‌کند) شاه سفید را پات می‌کند.	☐	☐

آزمون ۱۴ (صفحه ۸۲)

	کاملاً درست	کاملاً غلط
۱. سه راه فرار از کیش هست: ♕a1 ... 1 ، ♕b1 ...1 و ♕d2 ...1.	☐	☐
۲. ♕b2 1 . حرکت ♔c5 1 که شاه سیاه را پات می‌کند، اشتباه است.	☐	☐
۳. ♖b8 1 و مات.	☐	☐
۴. ♖g2+ ...1 با مات در ادامه (♖h1 ... 2)	☐	☐

امتیازهای بخش ۴ را جمع بزنید

بین ۶ تا ۸ امتیاز: عالی! ؛ بین ۴ تا ۵ امتیاز: خیلی خوب ؛ بین ۰ تا ۱ امتیاز: بد!

بخش ۵

آزمون ۱۵ (صفحه ۸۸)

	کاملاً درست	کاملاً غلط
۱. ♘c7 1 اسب دو رخ سیاه را به چنگال می‌گیرد.	☐	☐
۲. ♕d4+ ...1 هم‌زمان «شاه سفید را در g1 » و «رخ سفید در a1» را به چنگال می‌گیرد.	☐	☐
۳. ♗b5 1 وزیر سیاه را آچمزِ شاه می‌کند.	☐	☐
۴. ♖a1 ...1 یک سیخ‌کباب است. شاه سفید باید تکان بخورد و سیاه رخ حریف را با حرکت ♖xh1 ... 2 مجانی می‌گیرد.	☐	☐

آزمون ۱۶ (صفحه ۹۶)

	کاملاً درست	کاملاً غلط
۱. e4 1 از h3 بهتر است. با این حرکت سفید برای کسب مرکز می‌جنگد و گسترش سوارهایش را در حرکت‌های بعدی تسهیل می‌کند.	☐	☐
۲. دفاع فرانسه.	☐	☐
۳. نه، سفید با ♕xf7 4 مات می‌کند.	☐	☐
۴. سفید به مراتب بهتر است. سوارهایش بهتر گسترش یافته‌اند، پیاده‌هایش مرکز را تسخیر نموده‌اند و شاه سفید قلعه رفته است.	☐	☐

آزمون ۱۷ (صفحه ۱۰۰)

	کاملاً درست	کاملاً غلط
۱. ♕xd7! 1 می‌برد. ♖b8+ 2 ♕xd7 1 مات، عرض آخر را در حرکت بعد اجباری می‌کند.	☐	☐
۲. ♖h8+! 1 (یک قربانی رخ) ♔xh8 ...1 ♕h6+ 2 ♔g8 3 ♕g7 کیش و مات می‌کند.	☐	☐
۳. ♖xh7 1 ویرانگر است. در صورت ♔xh7 ...1 ♖h1+ 2 ♔g8 3 ♖h8 سیاه کیش و مات می‌شود.	☐	☐
۴. قربانی وزیر با ♕g8+ 1 یکی از دو حرکت ♘xg8 ...1 یا ♖xg8 ...1 را اجباری می‌کند که در هر صورت ♘f7 2 کیش و مات می‌کند.	☐	☐

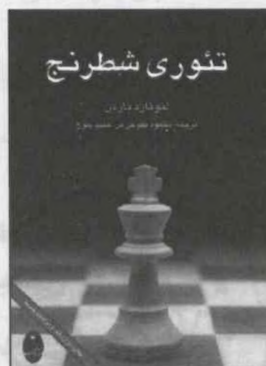
امتیازهای بخش ۵ را جمع بزنید

بین ۸ تا ۱۲ امتیاز: عالی! ؛ بین ۶ تا ۷ امتیاز: خیلی خوب ؛ بین ۰ تا ۲ امتیاز: بد!



کتاب‌های دیگر انتشارات شباهنگ















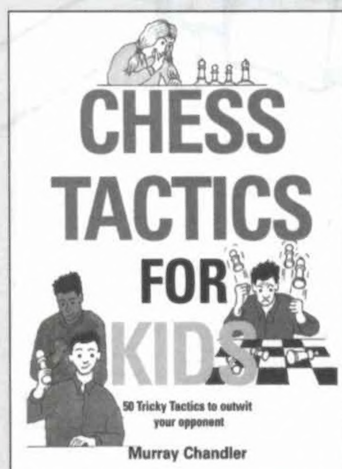


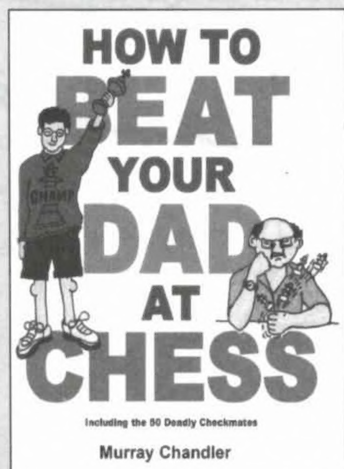














از همین نویسنده منتشر خواهد شد

تاکتیک‌های شطرنج برای کودکان

چگونه پدر خود را کیش و مات کنیم

شطرنج در بسیاری از کشورها به‌عنوان ابزاری سودمند برایِ رشد تفکر خلاق کودکان شناخته شده و به‌کار گرفته می‌شود . گرچه شطرنج تا حدودی به‌نظر پیچیده و اسرارآمیز جلوه می‌کند ، اما قوانین آن بسیار ساده و مشخص‌اند . از این رو یادگیری چگونگی حرکت مهره‌ها در زمانی کوتاه امکانپذیر است و حتی کودکان پنج ساله نیز می‌توانند از این بازی هیجان انگیز لذت ببرند . بی‌تردید آنها از ابراز برتری خود خوشحال و شاد خواهند شد .

کودکان با این کتاب جذاب ، از یادگیری مبانی شطرنج ، محبوب‌ترین و زیباترین بازی استراتژیک جهان، لذت خواهند برد . در این کتاب تمام قوانین بازی شطرنج ، بدون آن‌که نیازی به دانش قبلی باشد ، به‌سادگی و گام به گام آموزش داده می‌شود .



درباره‌ی نویسندگان :

مورای چندلر پس از پیروزی در مسابقات نیویورک و آمستردام به‌کسب عنوان استاد بزرگی شطرنج نایل شد . به عنوان یک شطرنج‌باز حرفه‌ای ، طی ۲۸ سال ، در بیش از ۱۵۰ تورنمنت بین‌المللی در ۳۲ کشور جهان شرکت داشته است .
تاکتیک‌های شطرنج برای کودکان کتاب دیگری از همین نویسنده است که ترجمه‌ی فارسی آن در آینده نزدیک به علاقه‌مندان شطرنج تقدیم خواهد شد .

دکتر هلن میلیگان استاد بین‌المللی بانوان و قهرمان اسبق بانوان بریتانیا است که با تیم اسکاتلند در ۱۱ المپیاد جهانی شطرنج حضور داشته است .

www.shabahangbook.com

ISBN 978-600-130-039-4
9786001300394
۹۰۰۰ تومان

انتشارات شباهنگ